

UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
COMUNICACIONES PUBLICITARIAS
TRABAJO DE GRADO

ANÁLISIS SEMIOLÓGICO EN LA PELÍCULA “LA VIDA ES BELLA”

Tesista:

HERRERA, Inés

Tutor:

GONZÁLEZ, Freddy

Caracas, abril de 2015

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social
Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado Tutor Jurado

Firma:

Presidente del Jurado Tutor Jurado

AGRADECIMIENTOS

A mis padres y hermanos quienes con su incondicional apoyo pude culminar mi más preciada meta, una carrera universitaria; a pesar de todos los tropiezos y errores, confiaron siempre en mí.

A mi Tutor, el Ingeniero Freddy González, que de la mano del asesor semiótico Atilio Romero, juntaron sus esfuerzos y conocimientos para guiarme en la elaboración de mi trabajo de grado; además, por todas las horas dedicadas en el mejoramiento, adecuación y manejo de las normas APA.

A mi asesor semiótico Atilio Romero quien estuvo guiando el trabajo semiótico, creación, validación y análisis de la película “La vida es bella”; sus aportes y consejos fueron valorados y aplicados con ahincó en el estudio.

A mi Dios todo poderoso, sin su fuerza, su santa y bendecida guía yo no hubiera podido lograr esta meta, mi más sincera gratitud al rey de reyes y señor de señores; su amor, bondad y grandiosidad fueron piezas claves en la escogencia, desarrollo y culminación de este trabajo, todo está a su máxima y plena voluntad.

ÍNDICE

ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xi
INTRODUCCIÓN	1
I. EL PROBLEMA	3
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Delimitación	4
1.3 Justificación	4
1.4 Objetivos	5
1.4.1 Objetivo general	5
1.4.2 Objetivos específicos	5
II. MARCO TEÓRICO	6
2.1 El signo según Charles Peirce	6
2.1.1 La primeridad, secundidad y terceridad del signo	8
2.1.2 Clasificación de los tipos de signos y símbolos	11
2.2 El conflicto y su relación con los personajes	12
III. MARCO CONCEPTUAL	14
3.1 Géneros cinematográficos	14
3.2 Elementos esenciales del lenguaje cinematográfico	16
3.2.1 El código	17
3.2.1.1 Códigos visuales	20
3.2.1.2 Códigos gráficos	24
3.2.1.3 Códigos sonoros	25
3.2.1.4 Códigos sintácticos	25
3.3 Cómo analizar un film	27
IV. MARCO REFERENCIAL	31
4.1 Breve historia del cine	31
4.2 Breve historia de la Segunda Guerra Mundial	32
4.3 Sinopsis de la película “La vida es bella”	33
4.3.1 Ficha técnica	34

4.4	El signo sonoro y la teoría de Peirce	35
4.5	La imagen gráfica y los diez signos de Peirce	35
4.6	La triada de Peirce en el modelo ACOSTA-ALONSO	36
V.	MARCO METODOLÓGICO	37
5.1	Modalidad	37
5.2	Tipo y diseño de la investigación	37
5.3	Población	38
5.4	Muestra	38
5.5	Definiciones operativas de las categorías de análisis	41
5.5.1	Instrumentos	42
5.6	Unidades de análisis	45
5.7	Validación y ajustes	46
VI.	ANÁLISIS Y RESULTADOS	48
6.1	Objetivo del análisis	48
6.2	Escena 1 de la secuencia 12	51
6.2.1	Plano uno	51
6.2.2	Diálogos o acciones claves	53
6.2.3	Interpretante	54
6.3	Escena 3 de la secuencia 12	54
6.3.1	Plano uno	54
6.3.2	Plano dos	55
6.3.3	Plano tres	56
6.3.4	Plano cuatro	57
6.3.5	Plano cinco	58
6.3.6	Diálogos o acciones claves	59
6.3.7	Interpretante	60
6.4	Escena 1 de la secuencia 14	60
6.4.1	Plano cinco	60
6.4.2	Plano seis hasta el plano diecinueve	61
6.4.3	Diálogos o acciones claves	64
6.4.4	Interpretante	65
6.5	Escena 3 de la secuencia 14	65

6.5.1	Plano dos	66
6.5.2	Plano tres hasta el plano cuatro	67
6.5.3	Diálogos o acciones claves	69
6.5.4	Interpretante	69
6.6	Escena 1 de la secuencia 15	70
6.6.1	Plano diez hasta el plano diecinueve	70
6.6.2	Diálogos o acciones claves	73
6.6.3	Interpretante	74
6.7	Escena 2 de la secuencia 15	75
6.7.1	Plano cuatro hasta el plano ocho	75
6.7.2	Plano nueve hasta el plano trece	77
6.7.3	Plano catorce hasta el plano quince	78
6.7.4	Plano dieciséis hasta el plano veintitrés	79
6.7.5	Plano veinticuatro hasta el plano veintisiete	80
6.7.6	Plano veintiocho hasta el plano treinta y cuatro	81
6.7.7	Plano treinta y cinco hasta el plano cincuenta y cinco	82
6.7.8	Plano sesenta hasta el plano sesenta y uno	86
6.7.9	Diálogos o acciones claves	87
6.7.10	Interpretante	89
6.8	Escena 4 de la secuencia 15	89
6.8.1	Plano once hasta el plano dieciséis	89
6.8.2	Plano diecisiete hasta el plano veinte	92
6.8.3	Plano veintiuno	93
6.8.4	Plano veintidós hasta el plano treinta	94
6.8.5	Plano treinta y uno hasta el plano treinta y ocho	96
6.8.6	Diálogos o acciones claves	97
6.8.7	Interpretante	98
6.9	Escena 6 de la secuencia 15	99
6.9.1	Plano dos hasta el plano dieciocho	99
6.9.2	Diálogos o acciones claves	102
6.9.3	Interpretante	103
6.10	Escena 8 de la secuencia 15	103

6.10.1	Plano uno	103
6.10.2	Plano dos hasta el plano ocho	106
6.10.3	Diálogos o acciones claves	106
6.10.4	Interpretante	107
6.11	Escena 12 de la secuencia 15	107
6.11.1	Plano tres hasta el plano cinco	108
6.11.2	Diálogos o acciones claves	109
6.11.3	Interpretante	110
6.12	Escena 13 de la secuencia 15	110
6.12.1	Plano siete hasta el plano once	110
6.12.2	Diálogos o acciones claves	112
6.12.3	Interpretante	112
6.13	Escena 2 de la secuencia 16	112
6.13.1	Plano siete hasta el plano treinta y nueve	113
6.13.2	Plano cuarenta hasta el plano cincuenta y siete	118
6.13.3	Diálogos o acciones claves	121
6.13.4	Interpretante	123
6.14	Escena 5 de la secuencia 16	124
6.14.1	Plano siete hasta el plano nueve	124
6.14.2	Plano dieciséis hasta el plano treinta y nueve	127
6.14.3	Diálogos o acciones claves	131
6.14.4	Interpretante	132
6.15	Escena 6 de la secuencia 16	133
6.15.1	Plano catorce hasta el plano treinta y uno	133
6.15.2	Plano treinta y ocho	135
6.15.3	Diálogos o acciones claves	136
6.15.4	Interpretante	137
6.16	Escena 2 de la secuencia 17	137
6.16.1	Plano cuatro hasta el plano seis	137
6.16.2	Plano doce	139
6.16.3	Diálogos o acciones claves	140
6.16.4	Interpretante	142

6.17 Escena 8 de la secuencia 17	142
6.17.1 Plano cuatro hasta el plano ocho	142
6.17.2 Diálogos o acciones claves	144
6.17.3 Interpretante	144
6.18 Escena 1 de la secuencia 18	144
6.18.1 Plano veinticuatro	144
6.18.2 Diálogos o acciones claves	145
6.18.3 Interpretante	145
6.19 Escena 2 de la secuencia 18	146
6.19.1 Plano siete	146
6.19.2 Plano ocho hasta el plano trece	147
6.19.3 Diálogos o acciones claves	149
6.19.4 Interpretante	149
6.20 Interpretación final	149
VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	150
7.1 Conclusiones	150
7.2 Recomendaciones	150
VIII. BIBLIOGRAFIA	152
XI. ANEXO	155

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla n° 1: Segmentación generalizada del film	39
Tabla n° 2: Segmentación en escenas de la secuencia 12	39
Tabla n° 3: Segmentación en escenas de la secuencia 14	40
Tabla n°4: Segmentación en escenas de la secuencia 15	40
Tabla n° 5; Segmentación en escenas de la secuencia 16	40
Tabla n° 6: Segmentación en escenas de la secuencia 17	41
Tabla n° 7: Segmentación en escenas de la secuencia 18	41
Tabla n° 8: Proceso semiótico	44
Tabla n° 9: Escenas claves	45
Tabla n° 10: Secuencia clave 12	49
Tabla n° 11: Secuencia clave 14	49
Tabla n° 12: Secuencia clave 15	50
Tabla n° 13: Secuencia clave 16	50
Tabla n° 14: Secuencia clave 17	50
Tabla n° 15: Secuencia clave 18	50
Tabla n° 16: Segmentación de las secuencias del film	155
Tabla n° 17: Matriz de contenido inicial	159
Tabla n°18: Modificaciones en la matriz de contenido 1	160
Tabla n° 19: Modificaciones en la matriz de contenido 2	161
Tabla n°20 : Modificaciones en la matriz de contenido 3	162
Tabla n° 21: secuencia 1	164
Tabla n° 22: secuencia 2	164
Tabla n° 23: secuencia 3	164
Tabla n° 24: secuencia 4	165
Tabla n° 25 secuencia 5	165
Tabla n° 26: secuencia 6	165
Tabla n° 27: secuencia 7	166
Tabla n° 28: secuencia 8	166

Tabla n° 29: secuencia 9	166
Tabla n° 30: secuencia 10	167
Tabla n° 31: secuencia 11	167
Tabla n° 32: secuencia 13	167

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura n°1: Tricotomías del signo.	12
Figura n°2: Lugar de acción del código.	18
Figura n°3: Clasificación de los tipos de códigos	19
Figura n°4: Ejemplo de la relación trádica del signo según Pierce	42
Figura n°5: Relación trádica del signo y el lugar del perceptor	42
Figura n°6: Descomposición del film “La vida es bella”.	44
Figura n°7: imágenes claves del plano uno, escena 1, secuencia 12	53
Figura n°8: imágenes claves del plano uno, escena 3, secuencia 12	55
Figura n°9: imágenes claves del plano dos, escena 3, secuencia 12	56
Figura n°10: imágenes claves del plano tres, escena 3, secuencia 12.	57
Figura n°11: imágenes claves del plano cuatro, escena 3, secuencia 12.	58
Figura n°12: imágenes claves del plano cinco, escena 3, secuencia 12	59
Figura n°13: imágenes claves del plano cinco, escena 1, secuencia 14	61
Figura n°14: imágenes claves del plano seis hasta plano diecinueve, escena 1, secuencia 14	64
Figura n°15: imágenes claves del plano dos, escena 3, secuencia 14	67
Figura n°16: imágenes claves del plano tres hasta el plano cuatro, escena 3, secuencia 14	68
Figura n°17: imágenes claves del plano diez hasta el plano diecinueve, escena 1, secuencia 15	73
Figura n°18: imágenes claves del Plano cuatro hasta el plano ocho, escena 2, secuencia 15	77
Figura n°19: imágenes claves del plano nueve hasta el plano trece, escena 2, secuencia 15	78
Figura n°20: imágenes claves del plano catorce hasta el plano quince, escena 2, secuencia 15	79
Figura n°21: imágenes claves del plano dieciséis hasta el plano veintitrés, escena 2, secuencia 15	80
Figura n°22: imágenes claves del plano veinticuatro hasta el plano veintisiete, escena 2, secuencia 15	81
Figura n°23: imágenes claves del plano veintiocho hasta el plano treinta y cuatro, escena 2, secuencia 15	82
Figura n°24: imágenes claves del plano treinta y cinco hasta el plano cincuenta y cinco, escena 2, secuencia 15	86
Figura n° 25: imágenes claves del plano sesenta hasta el plano sesenta y uno, escena 2, secuencia 15	87
Figura n°26: imágenes claves del plano once hasta el plano dieciséis, escena 4, secuencia 15	92

Figura n°27: imágenes claves del plano diecisiete hasta el plano veinte, escena 4, secuencia 15	93
Figura n°28: imágenes claves del plano veintiuno, escena 4, secuencia 15	94
Figura n°29: imágenes claves del plano veintidós hasta el plano treinta, escena 4, secuencia 15	95
Figura n°30: imágenes claves del plano treinta y uno hasta el plano treinta y ocho, escena 4, secuencia 15	97
Figura n°31: imágenes claves del plano dos hasta el plano dieciocho, escena 6. Secuencia 15	102
Figura n°32: imágenes claves del plano uno, escena 8, secuencia 15	105
Figura n°33: imágenes claves del plano dos hasta el plano ocho, escena 8, secuencia 15	106
Figura n°34: imágenes claves del plano tres hasta el plano cinco, escena 12, secuencia 15	109
Figura n°35: imágenes claves del plano siete hasta el plano once escena 13, secuencia 15	111
Figura n°36: imágenes claves del plano siete hasta el plano treinta y nueve, escena 2, secuencia 16	118
Figura n°37: imágenes claves del plano cuarenta hasta el plano cincuenta y siete, escena 2, secuencia 16	121
Figura n°38: imágenes claves del plano siete hasta el plano nueve, escena 5, secuencia 16	127
Figura n°39: imágenes claves del plano dieciséis hasta el plano treinta y nueve, escena 5, secuencia 16	131
Figura n°40: imágenes claves del plano catorce hasta el plano treinta y uno, escena 6, secuencia 16	135
Figura n°41: imágenes claves del plano treinta y ocho, escena 6, secuencia 16	136
Figura n°42: imágenes claves del plano cuatro hasta el plano seis, escena 2, secuencia 17	139
Figura n°43: imágenes claves del doce, escena 2, secuencia 17	140
Figura n°44: imágenes claves del plano cuatro hasta el plano ocho escena 8, secuencia 17.	143
Figura n°45: imágenes claves del plano veinticuatro, escena 1, secuencia 18.	145
Figura n°46: imágenes claves del plano siete, escena 2, secuencia 18.	147
Figura n°47: imágenes claves del plano ocho hasta el plano trece, escena 21 secuencia 18.	148

Figura n°48: Línea temporal de las secuencias en la película “La vida es bella	156
Figura n°49: Línea temporal de las secuencias claves	157
Figura n°50: Línea temporal de las secuencias y escenas claves	158
Figura n°51: Diagrama teórico sobre la percepción de un fotograma (imagen)	163

INTRODUCCIÓN

La humanidad es parte de una sociedad multicultural en la que todos los signos aportan diversas percepciones e innumerables significados a los símbolos que caracterizan cada cultura, el fenómeno de la globalización puede crear definiciones generalizadas de ciertos signos. Por esta razón, es importante estudiar este fenómeno social del signo que afecta al hombre en su forma de comprender a la sociedad y en el sistema al cual pertenece, crea consigo la necesidad de buscar un significado racional del entorno; es allí donde convergen las variadas teorías de la semiótica, que se caracterizan por el estudio de los signos en la vida social.

Es por ello que el proceso semiótico ofrece una visión diferente de la realidad y de los objetos que están presentes en cada cultura, brinda una significación específica de cada elemento que conforma la sociedad y busca dar una explicación a la fenomenología.

Cabe decir que la comunicación tiene como fin único el informar, formar y entretener al público, pero no se puede lograr si no se conoce el contexto, costumbres, tradiciones y valores de determinada población; en consecuencia, la semiología es la base para conocer y saber que comunicar, es una herramienta primordial que forma el mensaje

En torno al ambiente donde se desarrolla el film “La vida es bella”, acontece como un reflejo del pasado, a su vez, la historia adquiere un gran significado connotativo y denotativo, en el comportamiento de los personajes y en los elementos que se emplean para el proceso comunicativo a modo de protesta o recuerdo.

Vinculado al concepto de razonamiento deductivo, según Paz (2001), se analiza el discurso como un todo que contiene significación, aplicando modelos teóricos válidos para las distintas categorías, ya sean visuales, verbales, fotográficas o fílmicas.

En este sentido, el fenómeno establece un problema que necesita ser solucionado. Peirce (1974) asegura que el analista no necesita de ninguna experiencia previa para poder realizar el estudio de las diferentes categorías peircerianas.

De esta manera, es indispensable destacar el conflicto intrínseco existente en la historia del film “La vida es bella”, donde dos de los personajes crean una doble realidad no convergente, y solo se cuenta con ciertos puntos de toque en la linealidad del tiempo fílmico.

Sumado a lo expuesto, se busca rescatar elementos de la historia, un entorno ubicado en la Segunda Guerra Mundial, caracterizada y dominada por tres ideologías, totalitarismo, nazismo y fascismo.

Resulta clara la representación simbólica que está presente en el largometraje, se analizará bajo los criterios establecidos de la teoría de los tipos de signos según Peirce, en donde se busca aquellos elementos reflexivos.

I. EL PROBLEMA

1.1 *Planteamiento del problema*

Antes de tocar cualquier ítem que justifique la explicación de un problema, es significativo definir el concepto “problema”, y es todas aquellas cuestiones que necesiten buscar una solución (Arias, 2012).

El análisis de los signos y símbolos presentes en la película entran en la categoría de problemas de investigación cognitivos, causando así una interrogante sobre el fenómeno que se desconoce, cuya solución solo se puede obtener a través de una decodificación (Arias, 2012).

El rescate y resurgimiento de las principales teorías clásicas que fueron aplicadas en los inicios de la semiótica fílmica, se convierte en el objetivo vital, ya que en la actualidad, la nueva generación de analistas se enfoca en destacar la narratología o la comunicación interna y externa de un texto fílmico; solo es considerado importante el estudio de los signos y códigos, cuando aportan información valiosa para la formación del análisis discursivo.

Por esta razón, hay que dotar de importancia al estudio exhaustivo de los componentes cinematográficos, estos elementos no solo describen y detallan el cómo están configuradas las imágenes, sino también poseen carácter narrativo y comunicativo; es decir, el contar una historia o mostrar los puntos e hilos conductores que el conflicto entreteje en los personajes, la realidad y la ficción.

Asimismo, el signo y su significación son claves para el entendimiento de una época importante, donde se desenvuelve la película “La vida es bella”, donde se retratan sus más altos niveles estilísticos y estéticos con toques de humor, logrando resaltar la crueldad y el ingenio del ser humano; la necesidad de recordar lo acontecido es primordial en este estudio.

Por consiguiente, el problema radica en dos aspectos importantes; el primero surge de la necesidad de buscar una explicación de la realidad, fundamental objetivo de la semiótica. El segundo aspecto consiste en crear un área de estudio donde se origine una semiosis infinita, la

cual permita una elaboración de nuevos conocimientos, generando así la trascendencia en el tiempo de las teorías fílmicas.

1.2 Delimitación

Es primordial establecer límites espacio-temporal y determinar el alcance con el que puede contar la investigación:

- Espacial: la película tiene un tiempo de duración de 122 minutos.
- Temporal: el tiempo que tomará para la realización del estudio es desde el mes de abril de 2014 hasta el mes de febrero de 2015.
- Temática: es un análisis simbólico de la película “La vida es bella”, según la teoría de los tipos de signos y símbolos propuestos por Charles Peirce.
- El alcance que tendrá en cuanto a los individuos es no limitativo, debido a que es una investigación teórica, no se cuentan con muestreos poblacionales aleatorios o alguna otra herramienta para la recolección de datos, solo con fuentes documentales que aportarán las bases para un análisis además de la creación y aplicación de una matriz de contenido.

1.3 Justificación

La importancia que radica en la realización del proyecto es la decodificación de los signos que se encuentran presentes en el film, la colocación de una significación adecuada de los símbolos que se detecten; asimismo, el crear una base teórica para futuras investigaciones que deseen abordar el film “La vida es bella” desde el enfoque narratológico o comunicativo.

La película es considerada como un texto, el cual necesita ser entendido desde su elementos más significativos y comunes, hasta los más complicados para poder hacerlos entendibles.

Cabe destacar, una producción audiovisual es considerada como un retrato de la realidad y espejo de la sociedad y siempre está en una constante exploración de respuestas. Los

estudiantes de la institución se pueden beneficiar con los aportes que logre ofrecer la investigación, buscando generar un proceso de semiosis infinita y cada interpretación de un aporte significativo a la comunicación, el generar un conocimiento que este determinado y desarrollado por otros conocimientos.

Con base en lo expuesto, la película se selecciona debido a que es una representación de la realidad vivida en la segunda Guerra Mundial; en memoria de las víctimas del holocausto y los sobrevivientes que aportaron sus historias para crear obras fílmicas, cuyos relatos expresan las dificultades que la humanidad ha transitado, y la superación colectiva de una sociedad golpeada por ideales totalitarios, nazistas y fascistas.

1.4 Objetivos

Los objetivos buscan dar una solución a un problema planteado, indican los conceptos o teorías estudiadas, limitan el alcance del método de investigación y aportan una visión general del fenómeno estudiado (Arias, 2012).

1.4.1 Objetivo general

- Analizar a la luz de la teoría semiótica de los tipos de signos y símbolos propuestos por Charles S. Peirce en la película de “La vida es bella”

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar la existencia en el largometraje de los signos y símbolos, objetos e Interpretantes.
- Determinar el carácter representativo, presentativo e interpretativo de los signos y símbolos en su relación con los elementos que se encuentran en el film.

II. MARCO TEÓRICO

2.1 El signo según Charles Peirce

La semiótica del cine fue considerada de primera generación cuando se adaptaron las diferentes teorías semióticas de la década de los sesenta y setenta, con fundamentos lingüísticos en la experimentación de la semiosis fílmica (Paz, 2001).

Christian Metz, fundador de una nueva rama de la semiótica quién buscó resolver los grandes problemas que presenta la lingüística. Paz (2001) postuló:

El estudio del significante y el significado en el texto fílmico; de acuerdo con las sugerencias de Barthes, el complejo discurso no puede reducirse a las convenciones de una lengua, puesto que no es descomponible en unidades discretas, sino que su funcionamiento se basaría en una combinatoria de grandes unidades sintácticas. (p. 372)

En contraste, Pasolini (1968) (citado por Paz, 2001) contradijo el postulado de Metz, sostiene que el lenguaje del cine es un sistema de transmisión y contiene significaciones; en cambio, para Metz el lenguaje del cine es un discurso con motivadas significaciones, grandes unidades significantes, las cuales pertenecen a una retórica, una lógica precisa y preexistente, dando origen a un modelo semiolingüístico, fundamentado en un análisis deductivista.

En la semiótica literaria y la semiótica fílmica, el objeto mantiene la semejanza, lo que presenta el cambio es el material en donde están plasmados los signos y símbolos, cuya significación sufre también cambios en su naturaleza, en conjunto con los códigos organizadores. La evolución del análisis fílmico hizo redescubrir la obra de Peirce, teoría de enunciación y recepción del texto fílmico, forma parte de lo que se conoce como la semiótica del cine de segunda generación (Paz, 2001).

Cuando se habla de los fenómenos que encarnan en la humanidad, se busca dar una significación o explicación a hechos en sus diferentes aspectos. El signo puede adquirir diferentes dimensiones cuando se analiza en su origen, tomando en cuenta los signos que

estuvieron antes y después en el lugar donde fue producido (Arango, 2009). Para Peirce (1974) un signo es:

Es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aun más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto. (p.22)

La concepción del signo postulado por Peirce donde se explica que un signo representa una idea o algo para alguien, lo consideró Arango (2009), señalando la relevancia de estudiar tres aspectos:

1. Ese “algo” cuya definición da a entender cómo “cualquier cosa existente física o no”.
2. La “representación” donde ese “algo” se hace presente para “alguien”.
3. El “alguien” es el tercer elemento, compendio de ideas creadas por una conciencia la cual infiere la existencia o no de un objeto. Aquí interviene el interpretante del signo donde se da o no la comunicación.

Asimismo, las definiciones de ese “algo” son obtenidas de las convenciones conceptuales creadas en lo social. El humano esta caracterizado por concebir teorías que le permiten emitir juicios respecto a cosas tangibles e intangibles, sin existencia material (Arango, 2009).

En la misma forma, los signos no solo cumplen una función representativa en un contexto, donde aportan información creada por el pensamiento de perceptor, en ese proceso de retroalimentación comunicativa, entran las ideas percibidas y el conocimiento individual o colectivo previo, el cual puede reemplazar una concepción preestablecida, también participan como mediadores o interpretantes. Se crea así una semiosis infinita que debe ser limitada en ciertos puntos de la cadena de signos para configurar y decodificar los conocimientos requeridos (Peirce, 1974).

La realidad para ser comprendida, debe ser estudiada en el compendio de sus fenómenos. Para Peirce (1974) un fenómeno es: “Todo aquello que se hace presente al espíritu. La realidad es una suma de fenómenos. Estos fenómenos se hacen presentes al espíritu mediante las categorías: la primeridad, la secundidad, y la terceridad” (p.6). Peirce (1974) argumentó que el pensamiento del ser humano esta caracterizado por tres elementos que tienen aplicabilidad en las tres categorías antes mencionadas:

- Cualidad material.
- Aplicación denotativa pura.
- Función representativa.

Por consiguiente, en los fotogramas que componen un plano del film, se captan un grupo de significados que pueden ser alterados dependiendo de su ubicación en una secuencia o cuando se toma como un todo el contexto de la película. El camino recorre de lo general a lo específico y viceversa, se conoce como la semiosis del signo la cual analiza detalladamente cada aspecto relevante de un fotograma (Arango, 2009).

2.1.1 Primeridad, secundidad y terceridad del signo

Las tres grandes categorías que señaló Peirce (1974) en el proceso semiótico que realiza el pensamiento humano para designar a manera deductiva, inductiva o abductiva una significación sígnica completa son:

1. La primeridad: el fenómeno es percibido en la mente donde se separa la cualidad del objeto, es el único método que reduce el conjunto de impresiones en la unidad del ser. Característica contenida en sí misma la cual no es aplicada al objeto, se presenta como algo abstracto o puro y es percibida por los sentidos de manera natural, general y con vaguedad.

Peirce (1974) afirma que la abstracción es fundamental para pensar y la cualidad de un signo es indescomponible. En esta primera categoría, las cualidades que prevalecen son las del sentir, captación de las apariencias y alteraciones de la conciencia.

2. La secundidad: es la manera de ser de una cosa en relación con un segundo elemento que no guarda analogía con un tercer ente. Comprende los hechos de la realidad que acontecen en el aquí y ahora a modo individual, y sin repetición exacta. Entiende también los sentimientos y luchas, sensaciones reales que crean una reacción, solo se llegan a conocer las cualidades de la materia a través de la realidad generalizada.

La interactividad es un rasgo que debe manifestar la segunda categoría para que la asociación de la idea (cualidad) se convierte en la primeridad de una secundidad, con ello se toma conciencia de la realidad. Existe la necesidad de una relación causa-efecto, acción-reacción.

En la secundidad se crea lo que Peirce llama objeto, es una cosa externa a la definición sùgnica, comprendiendo una unidad cultural (Peirce, 1974). Para el autor antes mencionado, el objeto puede ser de dos tipos:

- a. Objeto inmediato: es tal cual representado por el signo, su “ser” esta dentro del signo y son sus características lo que lo hace idóneo al objeto dinámico o “extra-semiótico”.
- b. Objeto dinámico: “es la realidad en sí misma” la cual llega a determinar al signo para que pueda representar y genere un interpretante “similar a el mismo”. Resulta en su origen, ser el primer paso en el entendimiento del proceso sùgnico con un significado exterior dado por el signo.

Peirce (1974) afirma: “El objeto dinámico es el objeto exterior al signo. Pero el signo debe indicarlo mediante algún indicio; y este indicio es el objeto inmediato” (p. 2). En este sentido, el signo adquiere una significación y puede aportar información valiosa en el proceso de semiosis comunicativa, debe llegar a la terceridad con el fin de complementarse la relación existente entre las clasificaciones (Peirce, 1974).

3. La terceridad: es la manera en cómo se relaciona una segunda cosa con una tercera formando una relación triàdica. Es la ley, el pensamiento y conocimiento humano en términos generales el cual se refiere a un todo o cosas existentes y no existentes.

De esta manera, la terceridad es en general el conocimiento del mundo, la ley y su relación con el contexto de la cualidad de primeridad; también expresa una conexión con el hecho de secundidad, el cual se refiere a la comprensión de la realidad. Cabe destacar, esta última categoría se origina en el pensamiento y es análoga a él, tiene la posibilidad de desarrollarse y comunicarse con aspectos generales, debido a que se moviliza en el campo de dualidad; en lo afectivo, pormenoriza el área de los hechos individuales presentes en el mundo real, con este proceso se cumple el criterio de mediación de la terceridad (Peirce, 1974). Para el autor, la terceridad tiene a su vez tres subdivisiones:

- a. El interpretante inmediato: está representado en el signo tomado del objeto inmediato, el algo se distingue como distinto en la primeridad donde afecta la emoción, los sentidos. La conciencia que se obtiene de la “cualidad pasiva” carente de análisis en un determinado momento.
- b. El interpretante dinámico: “es un interpretante factual”. Son los grados diferentes donde se afecta la vivacidad, la cual concibe una conmoción, una acción-reacción, un estímulo en el alma. Existe una interrupción en la conciencia, la resistencia ante un hecho externo. El signo llega al nivel de la secundidad cuando provoca un efecto real en el espíritu.
- c. Interpretante final: resulta del desarrollo del pensamiento y dependiendo del modo en el cual se produjo, puede contener tres formas:
 - Abducción: es elaborado el inmediato por la experiencia de una colectividad en un momento determinado.
 - Inducción: se genera el inmediato con un método especializado que está sujeto a verificación.
 - Deducción: nace el inmediato sistemático cuya existencia no depende de ninguna experiencia.

2.1.2 *Clasificación de los tipos de signos y símbolos*

Peirce (1974) distingue tres tricotomías de los signos, cada una con tres categorías diferentes que, dependiendo de su carácter y significación, aportan información en el proceso interpretativo perceptor-plano, las tipologías son las siguientes:

1. Tipos de signo al nivel representamen:
 - a. Cualisigno: es una simple cualidad del signo que está en su primeridad, un ejemplo de ello es la blancura de algo.
 - b. Sinsigno: se encuentra en el nivel de la secundidad, cuando el signo representa una existencia verdadera, y es una cualidad sónica cuando está en la primeridad de la secundidad; un ejemplo sería la blancura de un vestido de novia.
 - c. Legisigno: es un método general del signo y representa una ley en la terceridad. Un ejemplo es la blancura significando pureza.
2. Tipos de signo a nivel objeto
 - a. Ícono: este signo posee ciertas cualidades o rasgos con el objeto con quien guarda una determinada similitud en la primeridad.
 - b. Índice: el signo mantiene una cierta relación existencial con el objeto, la existencia de uno depende del otro en el nivel de la secundidad.
 - c. Símbolo: el signo presenta una relación habitual con el objeto dado por el acuerdo social y se da en la terceridad.
3. Tipos de signo a nivel interpretante
 - a. Rhema o término: el signo contiene una información en sí mismo y no presenta relación con algo más, se da en la primeridad.
 - b. Proposición o signo dicente: da una información de alguna cosa en la secundidad.

- c. Argumento: el signo comunica, razona e informa algo más que mantiene relación con una tercera cosa que se da en la terceridad. Puede darse por hipótesis, deductivo el cual va de lo particular a lo general y la inducción es en viceversa.

Los nueve tipos de signo se pueden representar en tres tricotomías ejemplificadas a continuación en la figura número 1:

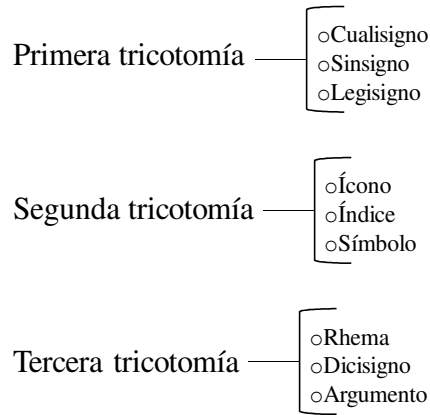


Figura n° 1: Tricotomías del signo. Fuente: Walde (1990)

2.2 El conflicto y su relación con los personajes

La representación cinematográfica contiene elementos en sus imágenes y planos donde coexisten los signos y símbolos portadores de información, esta información es codificada para luego ser comunicada al espectador y así lograr el proceso semiótico.

El proceso no se puede lograr sin tener en cuenta otro aspecto que contiene el discurso, es el relato, para Todorov (1970) (citado por Sulbarán, 2000) determinó: “El relato evoca cierta realidad al estructurar acontecimientos que habrían sucedido y personajes que se confunden con la vida real” (p. 49).

Por consiguiente, la estructura del film debe contar con un drama cuya descripción contiene hechos y acciones, y sus personajes se distorsionan en lo real. Los personajes son dinámicos, capaces de provocar sensaciones en el observador (Sulbarán, 2000).

Sumado a lo expuesto, el conflicto es otra característica central de la construcción dramática. Egri (1960) (citado por Sulbarán, 2000) definió al conflicto como: “La voluntad consciente que decide alcanzar un objetivo determinado por la premisa de la obra” (p. 54).

Como resultado, para Vale (1992) (citado por Sulbarán, 2000) identifica tres etapas que constituyen el conflicto:

1. El personaje inicia desde un escudo inalterado.
2. Después interviene una perturbación con una intensidad.
3. Para luego entran en el juego la lucha y el ajuste.

III. MARCO CONCEPTUAL

3.1 Géneros cinematográficos

El estudio de los géneros cinematográficos tienen sus predecesores en el estudio de los géneros literarios, aunque existan diferencias entre ambos términos, la primera es consecutiva a la segunda (Altman, 2000).

Las publicaciones en los medios de comunicación sobre los distintos géneros comenzaron a multiplicarse a finales de los sesenta, logrando así conquistar un preciado espacio intelectual donde los estudiosos y críticos de cine realizan un debate de enriquecimiento en sus conocimientos (Altman, 2000).

El término género es una estructura formal donde se edifican las películas, suele ser una categoría principal en la transmisión de comunicados de “distribuidores y exhibidores”; también tiene una postura “espectatorial” que toda película exige a su espectador. De esta manera, los géneros otorgan el modo de realizar una producción y cuya interpretación dependen del observador (Altman, 2000). En el concepto de género, el autor afirma la identificación los siguientes aspectos:

1. Un “esquema básico” que guía la producción audiovisual.
2. Una “estructura” donde se construyen los film.
3. Cumple la función de colocar el film en una categoría.
4. Función espectatorial exigida al observador.

Thomas Schatz (1981) (citado por Altman, 2000) explica: “Los géneros cinematográficos expresan las sensibilidades sociales y estéticas no sólo de los cineastas de Hollywood sino también del conjunto de espectadores” (pág. 35).

El concepto de género cinematográfico lo resume Baccaro & Guzmán (2013) en una conexión entre el producto industrial y el público. Con el fin de complacer al consumidor

audiovisual, a lo largo de la historia de la evolución del cine se han creado grandes clasificaciones en los géneros, los autores antes mencionados postulan los siguientes:

- El western: es el más reconocible de todos porque posee un código de convenciones y temáticas formales bien definidas, su origen se remonta a mediados del siglo pasado en Estados Unidos, narra la conquista e historias del Oeste, se caracteriza por ser violento, el uso de las armas de fuegos es frecuente.
- La comedia: se considera como el género más antiguo y no sostiene otro objetivo más que hacer reír al espectador.
- La fantasía cuenta con dos grandes vertientes: el cine de ciencia-ficción y el cine de horror, ambos se enfocan en relatar un acontecimiento normal el cual sufre alteraciones, es asociado con lo anormal, se proyectan las existencias de otros mundos, hay una interacción entre el futuro y el pasado.
- El Thriller: es un género que provoca emociones fuertes utilizando la técnica del suspenso e impactos visuales.
- El musical: surge tras la llegada del sonido, no todas las películas que contengan escenas musicalizadas entran en esta categoría, sólo aquellas adoptan el canto y el baile en toda su trama.

Como complemento, Alcaide (2001) distingue una clasificación más amplia que permite el estudio y análisis del film, en sus aspectos comunes. El agrupamiento se hace por la duración, país de origen, el tipo de técnicas en la realización, algún tema en específico, entre otros; la división que ha propuesto el autor es:

- El documental: es una representación de la realidad desde un punto de vista subjetivo, el largometraje desarrolla con un fin en concreto, ya que cuenta con trozos escogidos de la realidad cuya modificación y unión se da en la fase de montaje.
- El Cine Negro o policíaco: su origen se da en las producciones cinematográficas de historias sobre policías y criminales famosos de los años 30.

- El cine bélico: usado en los años 40 con el fin de reclutar soldados para la guerra, se tocaba el tema de heroísmo en los soldados de impecable moral y buena conducta, se empleo como instrumento propagandístico con características patrióticas.
- El “biopic” o cine biográfico: se busca una cierta fidelidad biográfica o sobre los hechos históricos, pero dichos elementos son en ocasiones sacrificados por la exaltación de la espectacularidad de los hechos. Este género procura ser “didáctico”, aunque la creación de todo film limite la objetividad.
- El drama: en el campo literario, el drama busca tocar la sensibilidad humana en el lector. Este género mantiene una estrecha relación con otros elementos como la tragedia y las recreaciones de la vida cotidiana, donde el personaje acepta su destino.
- El cine de aventuras: se fundamenta en la ficción y fantasía, creando personajes y arquetipos que poseen dos aspectos a destacar:
 - a) El protagonista supera ileso situaciones irregulares.
 - b) Los oponentes se caracterizan por su maldad, el poder y el dinero, donde la historia siempre es de los buenos.

3.2 Elementos esenciales del lenguaje cinematográfico

Para poder entender el proceso de análisis de un film, hay que tener en claro todos los elementos que intervienen en su creación. Según Jiménez (2009), existen cinco conceptos fundamentales en para entender el lenguaje del cine:

- La secuencia es una unidad narrativa amplia donde se cuenta con un comienzo y fin.
- Los planos se determinan por el encuadre que tenga una acción.
- Una escena es la suma de un conjunto de planos unidos por el criterio tiempo/espacio.
- Una toma es la repetición de planos donde no cambia ningún elemento frente a las cámaras) anterior o viceversa.

- Pick up es donde se enfoca una sola parte de un plano.

3.2.1 *El código*

Paz (2001) afirma: “La delimitación y descripción de los códigos cinematográficos abre, en efecto, uno de los más fecundos y clarificadores campos de investigación sobre la semiótica cinematográfica” (p. 373).

Sumado a lo expuesto, el estudio de la semiótica del cine se basa en el análisis de las secuencias y planos, pone al film como un texto, contrasta los datos conseguidos con diferentes teorías semióticas con el fin de lograr conocimientos más profundos (Paz, 2001).

Resulta claro, el signo le pueda decir “algo” a “alguien” y es a través de un código donde el mensaje necesita ser entendido, para que la comunicación emisor-perceptor sea factible. El código es una presencia física de algo intangible, permite el paso de la idea mental a una representación y viceversa (Arango, 2009).

Zecchetto (2002) ratifica: “El código es el conjunto de reglas que sirven para asociar semánticamente los valores del repertorio de los significantes, de esta manera, organizar los significado de los signos, ya que estos carecen de sentido mientras están desligados unos de otros” (p.92).

En la noción de código, Zecchetto (2002) destaca ciertos elementos claves que sirven como reflexión fundamental para el proceso semiótico:

- a. Consenso o convención social: es un método que busca poner en orden a los innumerables fenómenos, es decir, es un sistema de reglas que aportan un contenido semántico.
- b. Informaciones que se transmiten: necesita la presencia de reglas que rijan el traspaso de los datos.

En cambio, el concepto de código para Casetti & Di Chio (1991) se desglosa en tres caracteres: el correlacional es un sistema de correspondencias; el acumulativo es una

recopilación de sentidos y señales; el institucional es una ley, todos operan unidos en un mismo terreno.

Según Arango (2009), el código suele ser un ente organizador inmanente al signo que explora aquellas relaciones ausentes donde se genera el valor del signo. En la siguiente figura se puede observar el lugar de acción de un código con respecto al signo:

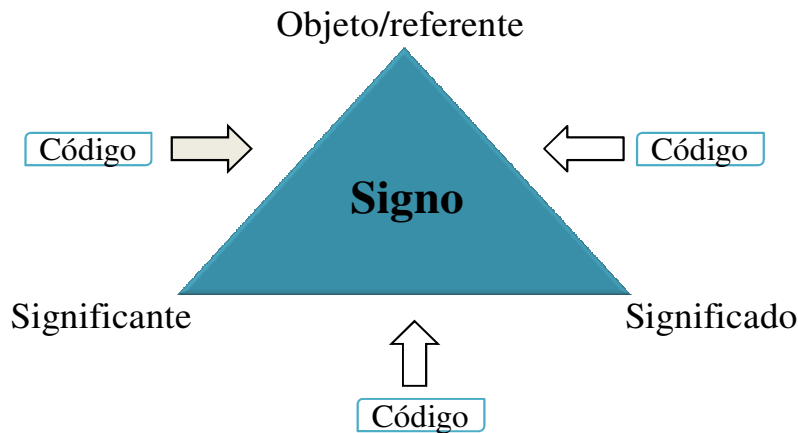


Figura n° 2: Lugar de acción del código. Fuente: Arango (2009)

En la figura n° 2 se muestran las definiciones dadas por Saussure y Peirce sobre los componentes del signo que para representar, los códigos facilitan el proceso, es decir, los signos son interpretables a través de los códigos Blasco (1999) & Zecchetto (2003) (citado por Arango, 2009).

Por consiguiente, el código y el signo permiten una depuración y percepción más clara de la realidad, ellos se pueden analizar muchos aspectos y textos de lo cotidiano. La aglomeración de signos forma una unidad significativa la cual posee sentido para quien lo interpreta (Arango, 2009).

Hay que destacar que en el lenguaje cinematográfico existen un conjunto de significantes y signos cuya coexistencia con el código presupone una unidad, contenidos en la multiplicidad de elementos expresivos que posee el film. De esta manera, los códigos cinematográficos (forman parte del lenguaje cinematográfico) y, los códigos fílmicos (se expresan en el exterior) se entrelazan con el fin de crear lo que se conoce en el cine como un

medio de expresión, lleva también un elemento “no cinematográfico”, ejemplo: un mensaje político (Casetti & Di Chio, 1991).

Casetti & Di Chio (1991) propusieron una clasificación de códigos que intervienen en los fenómenos del orden sintáctico, para efectos de esta investigación, los códigos usados son: los códigos visuales, sintácticos, sonoros y gráficos, que pueden ser observados y desglosados a continuación:

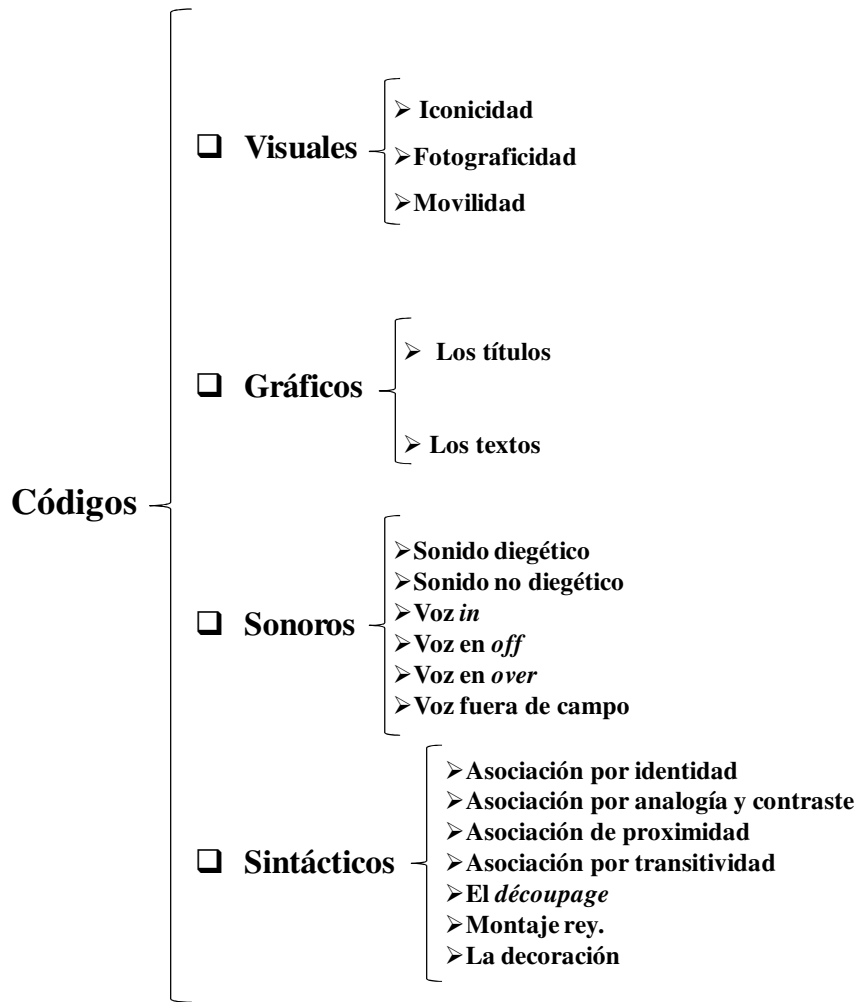


Figura n° 3: Clasificación de los tipos de códigos. Fuente: elaboración propia basado en Casetti & Di Chio (1991)

3.2.1.1 Códigos visuales

Estipula Peirce (1974) (citado por Zecchetto, 2002) que la Iconicidad es: “Una cosa cualquiera (...) es ícono de algo, en la medida en que es semejante a esa cosa y es usada como signo de la misma (...) la características de representar objetos por semejanza sugiere la idea de figuras homólogas” (p. 164).

Casetti & Di Chio (1991) postularon que la iconicidad se subdivide en los llamados códigos de la denominación y reconocimiento icónico y códigos iconográficos, el primero permiten al espectador identificar qué figuras están presentes en el film y conceptualizar lo que representan; da la posibilidad de extraer al objeto proporcionado de identidad y sentido propio, para luego retirarlo del continuum de la realidad. Mientras que el segundo son reglas que controlan la estructuración bien definida de una figura, con un convencionalismo alto y una significación sin variantes; un personaje con determinadas características (rasgos o vestimenta) puede cambiar de un rol a otro. No obstante, los autores señalan otros elementos:

- La Fotograficidad: es la realidad es reproducida en los fotogramas, para complementar los códigos de iconicidad, hay que desarrollar una serie nuevas de códigos que regulan la imagen fruto de la reproducción mecánica, por su característica general, son aplicables a todo film, estos son:
 - a. La perspectiva: la cámara está dispuesta en un punto central y los objetos que son reproducidos se despliegan de modo natural en el campo visual del observador, carece de tercera dimensión lo que le conduce a ser una representación del mundo.
 - b. El encuadre: es el contorno o marco que delimita a un objeto cuando se filma, su tamaño va a depender del tipo de formato. Se caracteriza por descartar al objeto de su contextualidad, recortando la realidad a la cual pertenece. Existen dos tipos:
 - Espacio *in*: es una mirada abierta.
 - Espacio *off*: queda fuera de la imagen.

- c. El encuadre, los modos de la filmación: desde que punto mirar un objeto y como mirarlo, estas decisiones añaden un determinado significado y están divididos en tipos de planos y ángulos.

Asimismo, Casetti & Di Chio (1991) definen los diferentes tipos de planos que cumplen la función de relatar una historia, hacerla atractiva al público, con el fin de lograr un conjunto de fotogramas que, reproducidos a una determinada velocidad, generan un video, el cual está constituido por una secuencia de planos llamados escenas, cuando la cámara fija una posición para capturar uno o varios fotogramas, necesita determinar el tipo de plano que va a emplear.

Resulta evidente, los diferentes planos van acompañados de un determinado ángulo, Casetti & Di Chio (1991) indican que un ángulo sirve para contar una historia, plasmar la perspectiva de una situación y bien, ayuda a definir en conjunto con la iluminación, el estado psicológico del personaje. Para Jiménez (2009), se cuenta con diferentes planos según su tamaño, duración y posición:

- Por su tamaño:

- Plano general: es de carácter descriptivo (acción y entorno), se observa a los actores con bastante espacio a su alrededor.
- Plano general largo: se usa solo cuando la escena necesita más elementos para describirla.
- Plano general corto: sólo se ve la figura humana completa.
- Plano medio: se observa al personaje desde la cintura hasta la cabeza Corta al personaje por la cintura.
- Plano medio largo: se observa al personaje desde la cabeza hasta un poco más abajo de la cintura.
- Plano medio corto: se observa al personaje desde la cabeza hasta un poco más arriba de la cintura.

- El plano americano: corta al personaje por encima de las rodillas; en contraste.
- Plano busto: se toma a la altura del pecho, otorga dramatismo al personaje.
- El primer plano: la figura se observa a nivel de hombros.
- Primerísimo primer plano: donde los detalles del objeto o rostro del actor.
- El plano detalle. El objeto ocupa todo el cuadro.

• Por duración:

- Plano master: la escena transcurre en un plano general
- Plano secuencia: la escena transcurre en un mismo plano, no presenta cortes.
- Plano y contraplano: los personajes se encuentra confrontados, se realiza un plano de cada personaje con igual inclinación.
- Plano con escorzo: se observa en un mismo plano a un personaje de frente y otro de espalda en primer lugar.

• Por su posición:

- El ángulo neutro: se toma a la altura de los ojos del personaje
- El picado: es donde la cámara está inclinada hacia abajo
- El contrapicado: tiene la inclinación hacia arriba
- El ángulo cenital: se coloca la cámara en una posición vertical superior de los objetos o personajes.
- Nadir: es un ángulo que se toma colocando la cámara en la vertical inferior del objeto o actor.

- La subjetiva: se muestra lo que el personaje está observando.
 - Aberrante: se inclina la cámara con el fin de captar la imagen
- d. La iluminación: permite el reconocimiento, atenuación o focalización de un objeto y puede llegar a alterarlos, dando la creación de diferentes efectos (Casetti & Di Chio, 1991).

La figura que no esté iluminada es un elemento inexistente en la cámara. Para que algo cobre vida en la pantalla, el objeto demanda una determinada cantidad de luz que lo define y lo hace parecer ligero, pesado, fuerte, en pocas palabras, le aporta cualidades. Un mismo paisaje suele cambiar de apariencia dependiendo del horario, produciendo un mayor o menor dramatismo en el sentido cinematográfico, esto se consigue gracias a la relación entre luz y acción. Se conocen cuatro tipos de iluminación, la artificial producida por los focos y reflectores; la luz difusa proviene de varios focos, es artificial y distribuye la claridad a los puntos de la escena; la luz natural, proveniente del sol: por último, está la luz directa es dirigida sobre la figura con el fin de crear sombras (Alcaide, 2010). Luz natural

La luz le da tono a una historia, ayuda a moldear las características psicológicas de los personajes, dependiendo de la dirección en donde se enfoque la luz en los objetos. Según Alcaide (2010) se pueden distinguir:

- Iluminación frontal: aporta delicadeza y belleza al rostro, atenúa el personaje con el fondo
- Iluminación lateral: realza la figura pero deforma sus rasgos.
- Iluminación desde arriba: aporta al objeto un aura de tranquilidad y paz.
- Iluminación desde abajo: aporta al objeto características de malignidad e intimidación
- Iluminación por detrás del personaje: destaca la forma del objeto con respecto al fondo. Se emplea para crear suspense en el espectador.

Cabe considerar, otro factor que interviene en la fotograficidad y es el blanco y negro y el color, relacionado con la naturaleza representativa del cine, los colores presentes en un texto

fílmico son reproducciones exactas del mundo. Cada color tiene su significado. (Casetti & Di Chio, 1991).

En último lugar, entre los códigos visuales se encuentra la movilidad, se caracteriza porque la cámara registra todo lo que se mueve dentro del encuadre o también el equipo de desplaza para grabar (Casetti & Di Chio, 1991). Según Alcaide (2010) los movimientos de cámaras pueden ser:

- Panorámica: la cámara rota sobre su propio eje, reproduce las figuras o el ambiente, simulando el recorrido del ojo del ser humano.
- Travelling: la cámara se mueve en el espacio para acercar, alejar o seguir al personaje sobre una red de vías que permite su desplazamiento. En esta modalidad existen:
 - Cámara en Mano: se genera un movimiento de balanceo que genera en el observador un sentimiento de caos, dotado de dramatismo.
 - Cámara Subjetiva: representa el punto de visión de un actor o espectador, se transforma en el protagonista del hecho.
 - El Zoom: son varias lentes que permiten pasar de una “visión en gran angular a una visión de teleobjetivo” y viceversa.

3.2.1.2. *Códigos gráficos*

Esta tipología construye en conjunto con la imagen gráfica, el componente visual del cine. Casetti & Di Chio (1991) distingue:

- a. Los títulos: se visualizan al principio y al final de film, hace referencia a cualquier hecho o personaje.
- b. Los textos: pertenecen a la realidad y son reproducidos en el film. Los diegéticos están en el plano de la historia, el no diegético no pertenece al mundo narrado pero está contenido en el.

3.2.1.3 *Códigos sonoros*

En el cine, su característica representativa y audiovisualista se lo da el conjunto de imágenes que van acompañadas de las voces, los ruidos y los sonidos musicales. Para Casetti & Di Chio (1991) hay seis tipos:

- Sonido diegético: está presente en el espacio de la historia.
- Sonido no diegético: desde su origen no tiene ninguna relación con el plano histórico.
- Voz *in*: proviene de un personaje que está en el marco.
- Voz en *off*: es una fuente sonora que está fuera de la imagen de modo temporal.
- Voz en *over*: el sonido está por completo fuera de la imagen, ejemplo un narrador.
- Voz fuera de campo: cumple la función de unión en la temporalidad de las diferentes secuencias.

3.2.1.4 *Códigos sintáctico*

En esta tipología se encuentran “dentro” (se ejecuta por simultaneidad, quitando o poniendo elementos) y “entre” (ordena los elementos que contiene) la imagen. Casetti & Di Chio (1991) destaca seis asociaciones de las imágenes, estas son:

- Asociación por identidad: es un nexo que se da cuando una imagen vuelve a ser la misma que al principio, o un mismo elemento retoma una imagen a otra. Son imágenes contiguas.
- Asociación por analogía y contraste: es un nexo que se da cuando se repiten dos imágenes contiguas con elementos similares o sus equivalente, las imágenes son complementarias, ejemplo: ambas mujeres amantes de un mismo personaje.

- Asociación de proximidad: es un nexo que presenta dos imágenes contiguas, un campo/contracampo, un ejemplo es de una toma del personaje hablando y otro encuadre del personaje quien lo escucha.
- Asociación por transitividad: es un nexo donde el encuadre A presenta una prolongación y se complementa en el encuadre B.
- El *découpage*: asocia un grupo de imágenes diferentes pero que comparten una misma situación, las une un mismo aspecto o elemento asociado.
- Montaje rey: asociación de un grupo de imágenes que no tiene ningún nexo directo, solo lo logran por estar una seguida de otra.

Sumado a lo expuesto, otro elemento que interviene en los códigos sintácticos es la decoración presente en una filmación, descompuesta en unidades mínimas llamadas fotogramas, es un elemento plástico que caracteriza a la historia, a veces, la búsqueda de espacios naturales que forman parte esencial casi siempre de cualquier película; de igual modo, presentan ciertas modificaciones artificiales. Existen también los escenarios mixtos, en los que se combinan la ubicación y decoración con efectos especiales, es decir, sobreponiendo realidades geográficas con ambientes surgidos de la imaginación. (Alcaide, 2010).

De esta manera, Alcaide (2010) postula que en la escenografía existen tres elementos importantes: “El vestuario, el maquillaje y el atrezzo”. Con respecto al primero, no cabe duda de que cualquier error en el vestuario de los actores puede provocar una reacción negativa en el espectador” (p.16).

En efecto, el maquillaje debe mantenerse básico y bien cuidado, aparte de los accesorios que llevan puesto los personajes, sin sobresalirse del contexto en el cual se está narrando la historia. Por último, hay que tener cuidado con los micrófonos que no se han ocultado lo suficiente, los muebles que no concuerdan con la época y un decorado pobre todo esto no aporta carácter valorativo, estos fallos restan autenticidad a una escena (Alcaide, 2010).

3.3 *Cómo analizar un film*

La teoría semiótica de Peirce se caracteriza por ser un razonamiento lógico cuya significación va a desglosarse en los tres niveles (primeridad, secundidad y terceridad) por los cuales pasa el signo para comunicar lo cotidiano, la realidad. El film resulta ser una representación gráfica audiovisual, sus códigos están en una estrecha relación con el signo, lo que permite una aplicación factible en el entendimiento de los elementos que componen el texto fílmico, a tal efecto, el analista detalla una película en unidades mínimas (códigos-signos) y le da un tratamiento similar a un texto.

Atendiendo a estas consideraciones, Casetti & Di Chio (1991) proponen un método de segmentación del film, pero antes de abordar los pasos a seguir en el análisis del film, se deben precisar ciertos conceptos básicos que manejan los autores, estos son:

- **Analizar:** es un grupo de procedimientos sobre una cosa u objeto descompuesta y recompuesta, con el objetivo de identificar sus componentes en la obtención de una mejor inteligibilidad.
- **Distancia óptima:** el film está presente en una realidad material donde el observador se ve forzado a enlazar las imágenes con los sonidos, tiene que estar muy cerca del objeto para captar todos sus componentes sin ninguna intervención.
- **Reconocer:** identificar todos los elementos que están en la pantalla.
- **Comprender:** integrar los elementos concretos que ya han sido identificados, conectándolos entre sí, para luego catalogarlos.
- **Describir:** detalla los elementos uno por uno, es una labor objetiva y específica, adoptando una posición neutra.
- **Interpretar:** brinda una posición sobre un determinado objeto, además interactúa con él dotándolo de sentido, es un trabajo subjetivo.

Teniendo claro la terminología básica para poder abordar con precisión un análisis, Casetti & Di Chio (1991) señalan tres grandes etapas que deben guiar la trayectoria:

- Etapa Uno: segmentar es subdividir al objeto en sus diferentes partes, reconociendo la linealidad de una “serie de confines”.
- Etapa dos: estratificar es examinar transversalmente las partes subdivididas, con el fin de estudiar sus componentes internos. No se sigue la linealidad sino se secciona las categorías. Creando un primer mapa donde se detallan las semejanzas y discrepancias de la estructura y sus funciones. Posee un carácter descriptivo.
- Etapa tres: recomponer y modelizar, en este apartado se recompone el fenómeno para hacer una visión unitaria del objeto. A través de una “representación sintética”.

En este sentido, el análisis del texto fílmico está cargado de un contenido simbólico y sígnico, debe pasar por un proceso de desglose y unión de los componentes, como lo llama Casetti & Di Chio (1991), la descomposición y recomposición, la primera categoría se basa en la fragmentación y suele ser de dos tipos:

- a. Descomposición de la linealidad o segmentación corta el film en unidades contenido de grandes a pequeñas:
 - Episodios: son las distintas partes de una misma película
 - Secuencias: son más cortos, es la transición de una imagen a otra. Un ejemplo de ello puede ser la entrada y salida de los personajes en la escena, en conclusión, es la culminación de una unidad de contenido y el comienzo de la otra.
 - Escena: es el momento o lugar donde ocurre una acción.
 - Encuadre: segmentos continuos de un film, es un corte en el contenido, un ejemplo puede ser las “líneas de un párrafo”
 - Imágenes: reproduce escenas estáticas las cuales contienen espacios y acciones, cuando se modifica la puesta en escena.

b. Descomposición del espesor o estratificación, analiza las diferentes etapas que componen el film de manera transversal y no lineal:

- Identificación de una serie de elementos homogéneos: son elementos o factores que se repiten en el film y pertenecen a un mismo grupo. Estos componentes son temáticos, estilísticos y narrativos.
- Articulación de la serie: capta la singularidad de los elementos y se maneja entre ellos diferencias.
- Oposiciones de dos o más realizaciones: son ocurrencias contrapuestas de los factores temáticos, narrativos y estilísticos. Ejemplo, fumar vs no fumar.
- Variantes de una misma realización: son ocurrencias semejantes de los factores temáticos, narrativos y estilísticos. Ejemplo, fumar cigarrillos vs fumar en una pipa.

Por consiguiente, hay cuatro pasos básicos que se dan después de la descomposición del film en parte mínimas significantes; los elementos deben re juntarse para crear de nuevo la linealidad, colocándolo en “modelo”, esto se obtiene con la recomposición; Casetti & Di Chio (1991) señala cuatro pasos a seguir:

- Paso Uno: la enumeración consta de enlistar todos los elementos segmentados que se obtuvieron en la descomposición.
- Paso Dos: el ordenamiento es un proceso de síntesis donde se reconoce el lugar que tienen los elementos en la linealidad así como precisar el nivel expresivo u homogeneidad.
- Paso Tres: el reagrupamiento destaca el núcleo central de la historia y como está estructurada en su totalidad. Se unifican los elementos en una serie homóloga, jerarquizando los elementos.
- Paso Cuatro: la modelización: sintetiza el fenómeno y da una explicación para hacerlo inteligible. El modelo aplicable en este estudio es:

- Modelo figurativo: presenta una imagen total del film donde se precisa la estructura y el sistema. Crea un retrato fiel del texto.

Dentro de esta perspectiva, Casetti & Di Chio (1991) mencionan tres condiciones importantes para la validación del análisis: debe poseer coherencia interna, no contradecirse en el contenido; debe tener fidelidad empírica, mantener una unión efectiva y prudente con el objeto investigado; finalmente, debe tener relevancia cognoscitiva, decir algo novedoso.

IV. MARCO REFERENCIAL

4.1 *Breve historia del cine*

En el transcurrir de los siglos, numerosas poblaciones han tenido la necesidad de plasmar la realidad y reproducirlas. La historia del cine comienza en el siglo XVI con la invención de la cámara oscura que permitía una proyección de imágenes externas dentro de una habitación oscura, se considera como la precursora de la fotografía (Alcaide, 2012).

Un siglo después, aparece la linterna mágica, antecesora de las salas de cine, las imágenes se proyectaban sobre una superficie plana; ya para el siglo XIX nace la fotografía, por primera vez era factible fijar una imagen y guardarla; a lo largo del siglo, varios inventores construyeron aparatos que buscaban producir la ilusión del movimiento, el Taumatropo, el Fenaquistoscopio, el Zootropo y el Praxinoscopio. En 1890, los grandes inventores Edison y Dickson crearon los llamados Kinetoscopios, eran cajas que contenían en su interior una serie de bobinas que permitían al espectador ver una película; Edison se negó a proyectar su creación en una pantalla porque creyó que las personas no se sentirían atraídas (Alcaide, 2012).

Sumado a lo expuesto, el cine nació el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Lumière mostraron sus films al público, cuyos temas tocaban el ámbito de lo cotidiano; el equipo que dio origen a la cinematografía se llamó “Cinematógrafo”. Georges Méliès, fue el gran fundador del género cinematográfico de ciencia-ficción y fantasía. A principios del siglo XX, el cine se consideraba ya una industria, pasó de ser una simple máquina para divertir a ser una máquina de hacer dinero (Alcaide, 2012).

Luego, en 1905 se empleaban rótulos entre escenas que iban indicando lo que transcurría en la acción; en ocasiones, el rodaje estaba acompañado de una pianista que le otorgaba la musicalización. El 6 de octubre de 1927 el cine adquiere característica audiovisual, uno de los precursores en el área fue Alan Crosland, con el film “El cantor de jazz” del actor Al Jolson. Posteriormente, la filmografía a color llega en 1935 con Rouben Mamoulian en la película “La feria de las vanidades” (Alcaide, 2012).

Argumenta Alcaide (2012), después de la segunda Guerra Mundial, se desarrolla en Italia el cine neorrealista con elementos testimoniales basados en la realidad de la época, un cine realizado con pocos medios pero cargado de humanidad. Asimismo, en la década de los 70, acoge gran importancia la “superproducción” en la creación de un cine con calidad y redituable, se busca la “espectacularidad” en los efectos especiales; adquiere valor el melodrama y el género de comedia.

4.2 *Breve historia de la Segunda Guerra Mundial*

Menciona Gómez (2011), en la época de 1939 se origina el conflicto armado entre las llamadas potencias del eje (Alemania, Italia y Japón) y los aliados (Inglaterra, Francia, Unión Soviética y Estados Unidos). En aquel entonces, Alemania estaba gobernada por Adolfo Hitler quien era jefe del partido Nazi; Italia era gobernada por Benito Mussolini y en Japón se hallaba el emperador Hirohito; tres países con deseos expansionistas, supremacía económica y política. De acuerdo con la opinión del autor, existen cuatro principales causas del conflicto:

- Políticas: rencor por parte de los Alemanes a causa del Tratado de Versalles; el renacimiento de Alemania como “potencia militar”.
- Económicas: los países del eje tenían el deseo de colonización sobre nuevos territorios y mercados.
- Sociales: factores como la pobreza y el desempleo, obligaron a las personas a participar en el conflicto armado.
- Ideológicas: duelo e imposición ideológica entre el facismo, capitalismo y comunismo.

Por consiguiente, Alemania invadió Polonia el 1 de septiembre de 1939, meses después toma posesión de Dinamarca, Noruega, Bélgica y Holanda. En 1940 toma París, y en agosto bombardea Londres, pero no consigue la rendición de Inglaterra. En contraste, Mussolini envió tropas para la invasión de Grecia y Egipto, pero no pudo lograr sus objetivos, fueron derrotados. En junio de 1942 a febrero de 1943, Alemania fue derrotada en la llamada Batalla de Stalingrado. Asimismo, Japón ordenó en 1941, el bombardeo del Pearl Harbor, esta acción

originó que Estados Unidos se sumara a la guerra; el país asiático llegó a conquistar China y las islas del Pacífico (Gómez, 2011).

En junio de 1944, el bloque de los aliados iniciaron una contraofensiva en el desembarco de Normandía, los alemanes fueron obligados a retirarse del territorio y huir hacia su país. En el mes de agosto París es liberado y en febrero de 1945 Francia también. Los aliados tomaron a Alemania en el mes de marzo, Hitler se suicidó el 30 de abril. Ya para el mes de agosto del mismo año, Estados Unidos arrojó dos bombas nucleares sobre las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki, lo que provocó la rendición de Hiroito el 2 de setiembre de 1945 (Gómez, 2011).

4.3 *Sinopsis de la película “La Vida es Bella”*

El conflicto que duró desde 1939 a 1945, ha servido de inspiración a un gran número de autores de obras fílmicas, con motivos heroicos en sus protagonistas o para mostrar lo trágico de la guerra, muchos directores han visto en la temática de la Segunda Guerra Mundial, el área idónea para plasmar sus historias dramáticas (Hernández, 2009).

En lo que se refiere al film “La vida es bella”, trata el tema del amor y el humor. El protagonista llamado Guido en compañía de su primo Ferruccio, realizan un viaje para la toscana italiana con el fin de ponerse a vivir con su tío Eliseo. En el comienzo de la historia, conoce a Dora que está comprometida con Rodolfo, un simpatizante del nazismo. En adelante, Guido enamora Dora y se casan, tienen un hijo llamado Giosué (Sánchez, 2005).

Un día, los nazis fueron a buscar a Guido, Giosué y al tío Eliseo para ser internados en un campo de concentración, en su calidad de judíos, Dora se suma a la misma causa, y se convierte en una víctima más de los nazis. Ya cuando Guido y Giosué se encuentran en el campo de concentración, el padre intenta hacer creer al hijo que todo lo que está pasando es un simple juego, todo lo que importa es hacer puntos. Guido hará posible que su hijo soporte la terrible situación con el fin de ganar el juego (Sánchez, 2005).

Resumiendo lo tratado, Sánchez (2005) señala cuatro características escatológicas que contiene el film:

- La batalla entre el bien y el mal desde una perspectiva de amor.
- Uso del humor como herramienta para definir una situación anómala.
- Empleo del silencio ante la situación irregular y su analogía con Dios como el salvador.
- El uso del juego para sobrellevar los hechos inestables.

4.3.1 Ficha técnica

Año	1998
País	Italia
Estreno	26 de febrero de 1996
Género	Drama
Duración	122 minutos
Título original	La vita è bella
Dirección	Roberto Benigni
Intérpretes	• Roberto Benigni (Guido)
	• Nicoletta Braschi (Dora)
	• Giorgio Cantarini (Giousué)
	• Giustino Durano (Tío Eliseo)
	• Marisa Paredes (Madre de Dora)
Guión	• Vincenzo Cerami
	• Roberto Benigni
Fotografía	Tonino Delli Colli
Música	Nicola Piovani
Montaje	Simona Paggi

Fuente: Zinema (s.f.)

4.4 *El signo sonoro y la teoría de Peirce*

La aplicación de la teoría semiótica de Peirce en la creación de una disciplina en el área profesional de lo que se denomina “diseño sonoro”, el trabajo que lleva el tratamiento y creación del sonido que intervienen en la construcción de una filmografía; resaltando lo artístico en la musicalización y composiciones sonoras además de su carácter comunicador en una determinada escena. El signo sonoro es una “cadena de significantes” que hace inteligible al film (Chalkho, 2008).

El estudio se basó en la primera y segunda tricotomía de Peirce, lo cual permitió la identificación del signo sonoro y la significación y re-significación en lo social. Son sonidos envasados que por si mismos se convierten el piezas artísticas pero no dejan de cumplir una función de producto industrial para disfrute de las masas; en conclusión, desde la perspectiva de la secundidad carece de “inexistencia de motivación” entre el sonido y el significado que posee, el sonido es el signo y este ocupa el lugar de algo para significarlo (Chalkho, 2008).

En consecuencia, destaca la importancia del elemento cognitivo para llevar a cabo la interpretación del signo y determinarlo como una unidad sonora; además, permite la aceptación del fenómeno y adaptarlo al sentido común, en conclusión, el sonido es acarreador de significados (Chalkho, 2008).

En este sentido se comprende que un sonido adquiere su significado por sí mismo; el sonido y la música pueden convertirse en los protagonistas de la trama; guías de la acción o constructores del sentido; el signo sonoro forma parte de la imagen audiovisual aporta información para el análisis de un film (Chalkho, 2008).

4.5 *La imagen gráfica y los diez signos de Peirce*

La evaluación de la efectividad sobre la imagen gráfica de la organización enfocada en los diez signos de Peirce, dio como resultado una ineficiencia funcional en la proyección de su identidad ante el público (Díaz, 2007).

Por ende, el estudio arrojó que la organización debe implementar una estrategia de comunicaciones, guiada al posicionamiento óptimo de la identidad. La imagen gráfica de Provita no logra llegar al nivel diez del signo de Peirce, el argumento que permite la representación de la realidad, o en este caso, la identidad no refleja a la organización. El signo argumento es indispensable para que se logre comunicar un mensaje. (Díaz, 2007)

4.6 *La triada de Peirce en el modelo ACOSTA-ALONSO*

Se propone un modelo en donde la triada de Peirce se examinó en sus diversos componentes y se unió con la teoría sobre el teatro postulada por Kowzan, cuyo propósito fue el de observar la dimensionalidad del signo triádico y los elementos teatrales contenido en un producto audiovisual (Acosta & Alonso, 2005).

De esta fusión nació el llamado modelo ACOSTA-ALONSO aplicable a los film que estén cargados de contenido teatral, códigos y signos; es un modelo dinámico con carácter flexible y puede usarse para analizar otros objetos, además se pueden diferenciar en el análisis las grandes categorías del signo, el representamen, objeto e interpretante que logran identificar la significación de los elementos audiovisuales (Acosta & Alonso, 2005).

V. MARCO METODOLÓGICO

5.1 *Modalidad*

La investigación se centra en procesos semióticos que forman parte importante de la comunicación y ayuda a entender más precisamente los estudios sobre medios y mensajes de la comunicación.

La modalidad que le corresponde a la investigación es el método de análisis de medios y mensajes, el cual se basa en:

La aplicación de las diferentes concepciones metodológicas propias de la comunicación social al estudio de distintos tipos de mensaje (desde el análisis de contenido hasta las diferentes corrientes que se han desprendido de la semiótica o la semiología) o a los medios más adecuados para transmitirlos. (Ucab, 2014)

Por esta razón, el estudio se ubica en la mencionada categoría, debido a su carácter analítico del medio (largometraje), se enfatiza en desarrollar el cómo están representados los tipos de signos y símbolos en el film, además de cotejar la información obtenida con base en la teoría. La literatura que se usará para consultar y verificar el estudio es del tipo documental y de registro visual, específico del medio a evaluar.

5.2 *Tipo y diseño de investigación*

El tipo de investigación es exploratoria, presenta una cierta comprensión generalizada del análisis, se destaca por el desarrollo de conceptos básicos que se aplican a una situación determinada, para Arias (1999), define a la investigación exploratoria como: “Aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos” (p.19).

También recae en la categoría de no experimental ya que es un estudio teórico. Como lo especifican Palella & Martins (2006) la investigación no experimental: “Se realiza sin manipular en forma deliberada ninguna variable. El investigador no sustituye intencionalmente

las variables independientes. Se observan los hechos tal y como se presentan en su contexto real y en un tiempo determinado o no, para luego analizarlo” (p.87).

Por consiguiente, debido a que es un estudio netamente teórico, se enmarca en la categoría de documental, como lo explica Arias (1999), la técnica documental: “Es aquella que se basa en la obtención y análisis de datos provenientes de materiales impresos u otros tipos de documentos” (p.21).

Es por ello que la escogencia del tema es una necesidad personal de poder entender y observar de manera diferente, con otro enfoque analítico una película que toca temas del pasado, los cuales hicieron cambiar a la humanidad.

En efecto, se da comienzo a una hipótesis primaria y es ¿Cómo los seres humanos emplean técnicas audiovisuales para plasmar su opinión y crear mensajes recordatorios o reflexivos, para ser entendidos por futuras generaciones?; todos los elementos colocados tienen una intención y no son puestos al azar, cumplen un proceso semiótico para conseguir su fin.

5.3 Población

Según Arias (1999) la población o “el universo se refiere al conjunto para el cual serán válidas las conclusiones que se obtengan: a los elementos o unidades (personas, instituciones o cosas) involucradas en la investigación” (p.22).

Como consecuencia, el universo en esta investigación comprende las teorías de la semiótica fílmica donde se extraen los conceptos y postulados pertinentes, los cuales permiten un entendimiento de la película como un todo y un texto, cuya expresión lingüística es dada por el conjunto finito de códigos-signos.

5.4 Muestra

El muestreo es no probabilístico, se basa en un procedimiento de selección no aleatoria, con una razón preestablecida, donde no se sabe la probabilidad que poseen las variables (signos) de ser escogidos para formar parte del análisis (Arias, 1999).

La muestra es la filmografía “La vida es bella” que tiene una duración en el rodaje de 122 minutos, seccionada con el método de descomposición y recomposición, propuesto por Casetti & Di Chio (1991).

Anudado a lo expuesto, se aplica los conceptos dados por Casetti & Di Chio (1991) en lo referente a episodios, secuencias y escenas con el objetivo de determinar las partes que son pertinentes para la realización del análisis; a continuación, en la siguiente tabla se observa la cantidad de episodios, secuencias y escenas que contiene el film:

Tabla n° 1: Segmentación generalizada del film

Número total de episodios	1
Número total de secuencias	18
Número total de escenas	68

Fuente: elaboración propia

Cabe considerar, el anexo n° 1 llamado segmentación de las secuencias del film, donde se puede apreciar su ubicación en la linealidad temporal, duración, la cantidad de escenas y su importancia para el estudio.

De esta manera, una vez segmentadas las secuencias que conforman la película, siguiendo el criterio establecido en el análisis sobre una realidad falseada entre los personajes Guido (padre) y Giosué (hijo), se procede a extraer las secuencias claves y dividir las en escenas, catalogando cada elemento como importante o no, el procedimiento está detallado en las siguientes tablas donde se muestra cada secuencia por separado:

Tabla n° 2: Segmentación en escenas de la secuencia 12

Secuencia 12	Ubicación en el tiempo del largometraje	Escena clave (sí o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	48:53 hasta el 49:26	sí	0	33
Escena 2	49:27 hasta el 50:11	no	0	44
Escena 3	50:12 hasta el 51:16	sí	1	4
Escena 4	51:17 hasta el 53:54	no	2	37
Escena 5	53:55 hasta el 54:10	no	0	15

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 3: Segmentación en escenas de la secuencia 14

Secuencia 14	Ubicación en el tiempo del largometraje	Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	56:16 hasta el 57:49	si	1	33
Escena 2	57:50 hasta el 58:01	no	0	11
Escena 3	58:02 hasta el 58:55	si	0	53
Escena 4	58:56 hasta el 1:01:18	no	2	22
Escena 5	1:01:19 hasta el 1:02:06	no	0	47

Fuente: elaboración propia

Tabla n°4: Segmentación en escenas de la secuencia 15

Secuencia 15	Ubicación en el tiempo del largometraje	Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	1:02:07 hasta el 1:05:00	si	2	53
Escena 2	1:05:01 hasta el 1:09:34	si	4	33
Escena 3	1:09:35 hasta el 1:10:26	no	0	51
Escena 4	1:10:27 hasta el 1:13:43	si	3	16
Escena 5	1:13:44 hasta el 1:14:42	no	0	58
Escena 6	1:14:43 hasta el 1:15:51	si	1	8
Escena 7	1:15:52 hasta el 1:16:34	no	0	42
Escena 8	1:16:35 hasta el 1:17:22	si	0	47
Escena 9	1:17:23 hasta el 1:17:54	no	0	31
Escena 10	1:17:55 hasta el 1:18:00	no	0	5
Escena 11	1:18:01 hasta el 1:19:01	no	1	0
Escena 12	1:19:02 hasta el 1:19:48	si	0	46
Escena 13	1:19:49 hasta el 1:20:31	si	0	42

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 5; Segmentación en escenas de la secuencia 16

Secuencia 16	Ubicación en el tiempo del largometraje	Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	1:20:32 hasta el 1:21:44	no	1	12
Escena 2	1:21:45 hasta el 1:26:38	si	4	53
Escena 3	1:26:39 hasta el 1:27:07	no	0	28
Escena 4	1:27:08 hasta el 1:27:28	no	0	20
Escena 5	1:27:29 hasta el 1:29:53	si	2	24
Escena 6	1:29:54 hasta el 1:36:26	si	6	32
Escena 7	1:36:27 hasta el 1:36:43	no	0	16
Escena 8	1:36:44 hasta el 1:37:17	no	0	33
Escena 9	1:37:18 hasta el 1:37:21	no	0	3
Escena 10	1:37:22 hasta el 1:37:41	no	0	19
Escena 11	1:37:42 hasta el 1:38:54	no	1	12

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 6: Segmentación en escenas de la secuencia 17

Secuencia 17	Ubicación en el tiempo del largometraje	Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	1:38:55 hasta el 1:39:56	no	1	1
Escena 2	1:39:57 hasta el 1:43:37	si	3	40
Escena 3	1:43:38 hasta el 1:44:09	no	0	31
Escena 4	1:44:10 hasta el 1:44:33	no	0	23
Escena 5	01:44:34 hasta el 1:44:48	no	0	14
Escena 6	01:44:49 hasta el 1:45:26	no	0	37
Escena 7	1:45:27 hasta el 1:46:01	no	0	34
Escena 8	1:46:02 hasta el 1:47:21	si	1	19

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 7: Segmentación en escenas de la secuencia 18

Secuencia 18	Ubicación en el tiempo del largometraje	Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	1:47:22 hasta el 1:51:12	si	3	50
Escena 2	1:51:13 hasta el 1:52:33	si	1	20

Fuente: elaboración propia

5.5 Definiciones operativas de las categorías de análisis

Las definiciones son basadas en la teoría de Peirce y la función que cumple en el análisis de los planos del film. Sólo es posible hablar de signo cuando se encuentra en el nivel de la terceridad, de otra manera es imposible.

Conocer el signo en su condición interpretativa, aporta información en la comprensión del fenómeno social llamado Segunda Guerra Mundial en conexión con la trama realidad-ficción que forman los personajes. Las interpretaciones finales del signo se darán por el modelo deductivista; en este sentido, las definiciones pertinentes de las variables de estudio son:

- Representamen: es la materialidad que facilita las sensaciones del signo; es decir, su percepción. El signo ocupa el lugar de algo y lo significa donándolo de una forma, siendo el primer paso para reconocer el objeto semiótico en sus componentes temáticos, estilísticos y narratológicos.

- Objeto: es una idea, su significado proviene de un convenio social, es decir, la cultura aportará el contenido para definirlo. En el film, serán todos aquellos elementos físicos que se interconectan con el argumento, el cual forma una realidad-ficción limitada.
- Interpretante: es el significado de los diálogos y los elementos físicos utilizados para ocultar una realidad y crear una ficción. Se convierten en argumentos creíbles contruidos a medida en que se desarrolla el conflicto.
- Interpretación final/ interprete: es la interpretación deductiva final que posee cada plano estudiado, la suma de la materialidad, idea y argumento para obtener una recomposición no lineal del tema central “vida bella vs vida fea”.

5.5.1 Instrumento

Ejemplificación de la relación triádica del signo según Peirce (1974), donde se muestra el proceso que pasa el signo para ser definido por el pensamiento del ser humano, en este caso, el interpretante final:

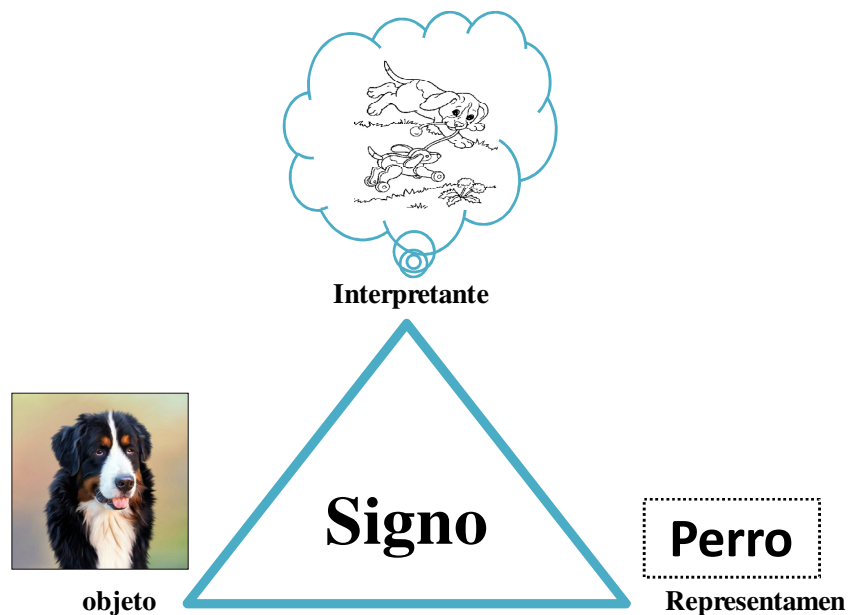


Figura n° 4: Ejemplo de la relación triádica del signo según Pierce. Fuente: elaboración propia basada en Peirce (1974)

El siguiente diagrama muestra la relación trídica del signo y el lugar que ocupa el perceptor en el entendimiento del proceso semiótico interno, para convertirse en un sistema comunicativo deductivo del signo:

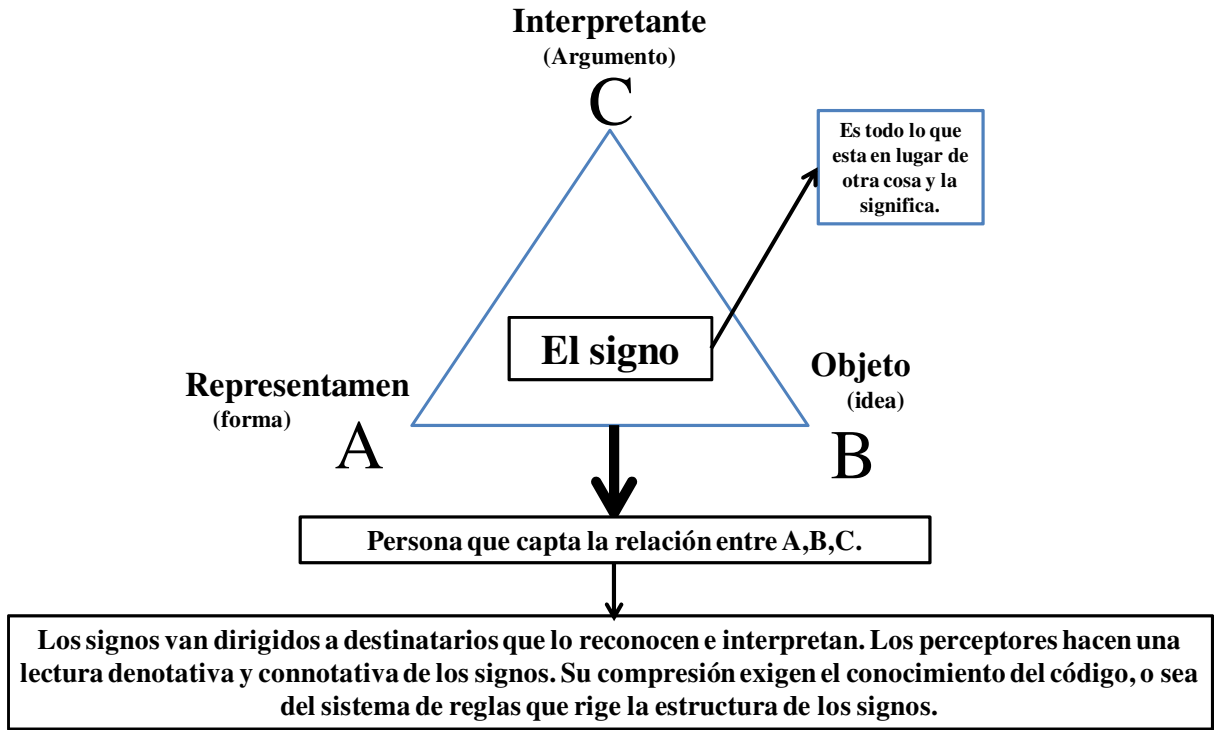


Figura n° 5: Relación trídica del signo y el lugar del perceptor. Fuente: elaboración propia basada en Zecchetto (2002)

La matriz de contenido aplicable en el análisis de los planos claves con el fin de destacar la interpretación final de la trama vida bella vs vida fea es:

Tabla n° 8: Proceso semiótico

Primeridad				Secundidad	Terceridad
Ubicación	Plano N° 1	Descripción (plano espacial)	Duración (plano temporal)	Categorías del signos	Interpretación final
Resumen y número de la escena a la cual pertenece el plano estudiando	Muestra de una imagen del plano clave	Resumen del contenido del plano	Tiempo que dura el plano en la escena	Representamen	Análisis deductivo donde se engloba la información obtenida de los signos-códigos.
				Objeto	
				Interpretenate	

Fuente: elaboración propia

Para analizar el film en sus componentes pertinentes, se aplica el método de segmentación de Casetti & Di Chio (1991), proceso diagramado en la siguiente figura, basada en la descomposición y recomposición del texto fílmico para la obtención de los elementos claves presentes en los planos:

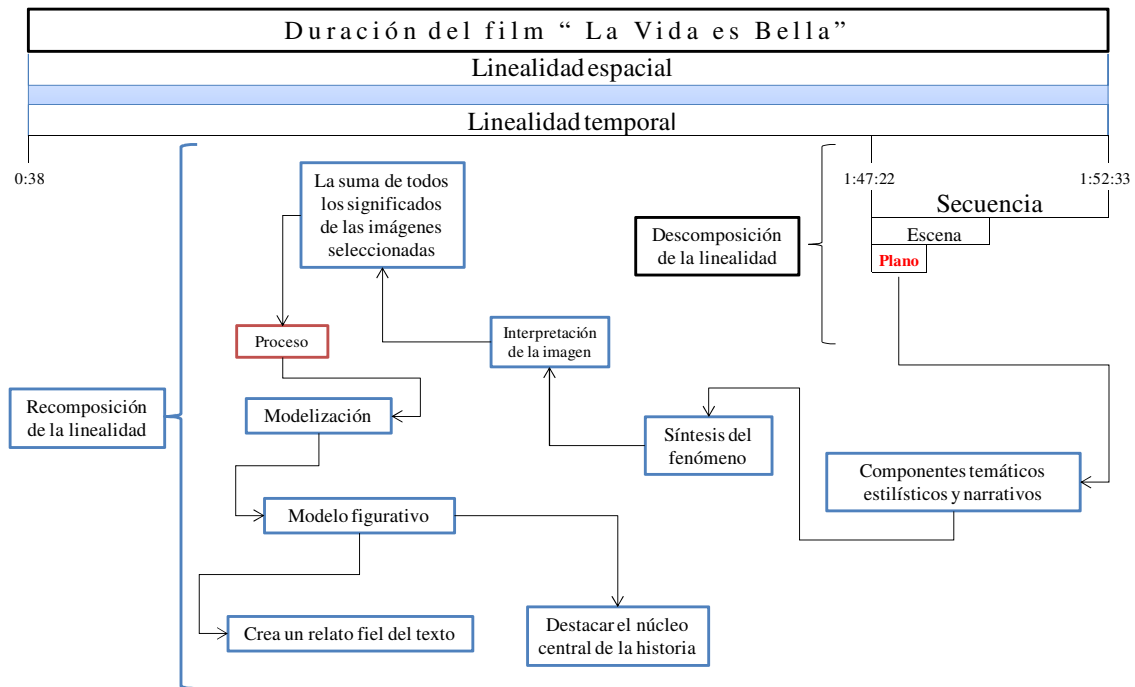


Figura n° 6: Descomposición del film "La vida es bella". Fuente: elaboración propia basado en Casetti & Di Chio (1991)

5.6 Unidades de análisis

Son seis secuencias claves donde se rompió la linealidad del film, para ubicar aquellos componentes temáticos, estilísticos y narratológicos que permiten la interpretación del fenómeno llamado realidad falseada, la herramienta para cubrirla fue el empleo de un proceso lúdico, en pocas palabras, el juego. Una vez segmentado el film “La vida es bella”, se escogen las escenas claves, las cuales van a formar en conjunto, el objeto de estudio. Se cuenta con un compendio de 18 escenas cuyos elementos físicos y diálogos son primordiales para el análisis de los signos-códigos dotados de información.

Sobre la base de lo explicado, la fragmentación de las escenas para la obtención de los planos claves se llevará a cabo en la aplicación de la matriz de contenido, donde se da el proceso semiótico interno en determinados planos del film. En este sentido, la siguiente tabla consta solo de las 18 escenas que serán analizadas, el número de la secuencia a la cual pertenece, duración y ubicación en la linealidad del largometraje:

Tabla n° 9: Escenas claves

Secuencias	Escenas	Ubicación en el tiempo del largometraje	Duración	
			Minutos	Segundos
12	Escena 1	48:53 hasta el 49:26	0	33
	Escena 3	50:12 hasta el 51:16	1	4
14	Escena 1	56:16 hasta el 57:49	1	33
	Escena 3	58:02 hasta el 58:55	0	53
15	Escena 1	1:02:07 hasta el 1:05:00	2	53
	Escena 2	1:05:01 hasta el 1:09:34	4	33
	Escena 4	1:10:27 hasta el 1:13:43	3	16
	Escena 6	1:14:43 hasta el 1:15:51	1	8
	Escena 8	1:16:35 hasta el 1:17:22	0	47
	Escena 12	1:19:02 hasta el 1:19:48	0	46
	Escena 13	1:19:49 hasta el 1:20:31	0	42
16	Escena 2	1:21:45 hasta el 1:26:38	4	53
	Escena 5	1:27:29 hasta el 1:29:53	2	24
	Escena 6	1:29:54 hasta el 1:36:26	6	32
17	Escena 2	1:39:57 hasta el 1:43:37	3	40
	Escena 8	1:46:02 hasta el 1:47:21	1	19
18	Escena 1	1:47:22 hasta el 1:51:12	3	50
	Escena 2	1:51:13 hasta el 1:52:33	1	20

Fuente: elaboración propia

5.7 Validación y ajustes

Con el fin de validar la matriz de contenido para que sea factible aplicarlo al análisis, se pasó por el proceso de verificación y modificación de sus componentes, en dos campos de estudios necesarios, en el ámbito metodológico y semiótico. De este modo, fueron tres los validadores los que efectuaron observaciones:

- Validador: Atilio Romero
- Profesor de la Universidad Central de Venezuela
- Cátedra donde se desempeña como profesor: Diseño y Comunicación visual

En las categorías del signo, anteriormente se manejaban como variables los diez tipos de signos propuestos por Peirce (1974), donde convergen con los códigos cinematográficos quienes comunican lo que el signo expresa.

Por consiguiente, se propuso el empleo del signo a nivel del representamen, objeto e interpretante, que permiten un análisis más profundo en la parte argumentativa entre los diálogos y elementos físicos, cuya significación se da por una comprensión deductivista. Las observaciones fueron pertinentes en la creación final del método de análisis.

- Validadora: Janette Pinaud
- Profesora de la Universidad Católica Andrés Bello
- Cátedra donde se desempeña como profesor: Metodología de la investigación

De esta manera, luego de cumplir con el proceso de modificación y cambio de los tipos de signos en la matriz de contenido, en el área metodológica se observó la falta de ubicación de donde se extrajo los planos claves, una determinada descripción de la secuencia y escena a la cual pertenece el objeto de estudio. Las sugerencias se acataron para la correcta formación del método.

- Validador: Fedosy Santaella
- Profesor de la Universidad Católica Andrés Bello
- Cátedra donde se desempeña como profesor: Semiótica

Como complemento y a modo de verificación, se postula una nueva serie de signos (cualisigno, sinsigno, legisigno, ícono, índice símbolo, rhema, dicente y argumento) debido que las tres grandes categorías no aportan información precisa sobre los elementos estéticos y estilísticos; además ya el seleccionar la película la convierte en el objeto extra semiótico que se va a analizar.

Las recomendaciones no pueden ser usadas en la matriz de contenido ya que no cumplen con la premisa que se desea estudiar; además, el análisis no se basa únicamente en lo estético sino en la significación del argumento sobre una realidad falseada y el empleo del juego para ocultarla.

VI. ANÁLISIS Y RESULTADOS

6.1 *Objetivo del análisis*

El objetivo primordial del análisis es detectar el mecanismo implementado por el director (Roberto Benigni), quien también se desempeña como actor principal (Guido), para crear el conflicto principal de la película: presenta una vida bella vs vida fea.

Por lo tanto, la vida bella consta de argumentos lúdicos y persuasivos, con la finalidad de ocultar la realidad al hijo (Giosué), esta realidad es la represión de los judíos por parte de los nazis.

En este sentido, es pertinente resaltar el carácter de fotográficidad exacta en la realidad del film, ya que se cuenta con la existencia de dos realidades paralelas reproducidas en determinadas imágenes de planos claves.

En cambio, la perspectiva del entorno en donde se desarrolla el drama tiene una particularidad, es un ambiente natural; predominan los colores oscuros y crean un contraste con el colorido imaginario que aporta Guido con sus actos cómicos.

Con base en lo expuesto, la película contiene 18 secuencias desglosadas en el anexo n° 1, donde se desarrolla la historia; sin embargo, existen seis secuencias claves ejemplificadas en una línea temporal (ver anexo n° 3). Las secuencias a analizar son:

- Secuencia 12
- Secuencia 14
- Secuencia 15
- Secuencia 16
- Secuencia 17
- Secuencia 18

En efecto, las secuencias claves cuentan con 29 escenas. Solo 18 escenas son de vital importancia para el análisis, debido a que en ellas se trata el conflicto; en la tabla n° 9 se mencionan las escenas claves y su pertenencia a cada secuencia.

Por ello, se hace necesaria la selección de planos e imágenes precisas donde se manejan los argumentos de la vida bella versus vida fea, el cual es el conflicto central, un choque entre dos ideologías. El análisis aislado de los fotogramas nos arroja información valiosa para crear el interpretante.

Es por esto que se decide tomar los planos como unidades significantes portadoras de sentido; las imágenes son un muestra de los elementos cinematográficos que interviene en la formación de la historia; y de igual manera, proporcionan información sobre el fenómeno estudiado. En resumen, las seis secuencias con las escenas claves son:

Tabla n° 10: Secuencia clave 12

		Duración	
Secuencia 12	Ubicación en el tiempo del largometraje	Minutos	Segundos
Escena 1	48:53 hasta el 49:26	0	33
Escena 3	50:12 hasta el 51:16	1	4

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 11: Secuencia clave 14

		Duración	
Secuencia 14	Ubicación en el tiempo del largometraje	Minutos	Segundos
Escena 1	56:16 hasta el 57:49	1	33
Escena 3	58:02 hasta el 58:55	0	53

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 12: Secuencia clave 15

Secuencia 15	Ubicación en el tiempo del largometraje	Duración	
		Minutos	Segundos
Escena 1	1:02:07 hasta el 1:05:00	2	53
Escena 2	1:05:01 hasta el 1:09:34	4	33
Escena 4	1:10:27 hasta el 1:13:43	3	16
Escena 6	1:14:43 hasta el 1:15:51	1	8
Escena 8	1:16:35 hasta el 1:17:22	0	47
Escena 12	1:19:02 hasta el 1:19:48	0	46
Escena 13	1:19:49 hasta el 1:20:31	0	42

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 13: Secuencia clave 16

Secuencia 16	Ubicación en el tiempo del largometraje	Duración	
		Minutos	Segundos
Escena 2	1:21:45 hasta el 1:26:38	4	53
Escena 5	1:27:29 hasta el 1:29:53	2	24
Escena 6	1:29:54 hasta el 1:36:26	6	32

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 14: Secuencia clave 17

Secuencia 17	Ubicación en el tiempo del largometraje	Duración	
		Minutos	Segundos
Escena 2	1:39:57 hasta el 1:43:37	3	40
Escena 8	1:46:02 hasta el 1:47:21	1	19

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 15: Secuencia clave 18

Secuencia 18	Ubicación en el tiempo del largometraje	Duración	
		Minutos	Segundos
Escena 1	1:47:22 hasta el 1:51:12	3	50
Escena 2	1:51:13 hasta el 1:52:33	1	20

Fuente: elaboración propia

6.2 Escena 1 de la secuencia 12

Se encuentra Dora en la entrada de su casa llamando a Giosué quien tarda por responder a su madre, deja en las escaleras de la bodega de flores del Gran Hotel el carro tanque, su padre Guido le aconseja a su hijo que ese juguete no es importante, pero se dirige a buscarlo y luego a entrégaselo a Giosué.

Es un plano secuencia, que cuenta con la presencia de diversos planos, ángulos y movimientos de cámaras observables en las imágenes claves que se pueden apreciar en el anexo n° 10.

6.2.1 Plano uno

En el nivel del representamen se encuentra los códigos que permiten al signo comunicar su contenido; en este primer plano se encuentran dos códigos iconográficos bien definidos y no presentan variaciones:

- Guido: es judío y con buen sentido del humor. Como figura paterna, pasa de ser un individuo libre a ser un preso del nazismo, en los campos de concentración.
- Giosué. el hijo, es judío y disfruta de los chistes del padre, se cree todo lo que él le dice y argumenta acerca de la realidad. Pasa de ser un individuo libre a ser un preso del nazismo, en los campos de concentración.

Asimismo, se encuentra un código importante de la denominación y reconocimiento icónico, el carro tanque se muestra como una figura conceptualizada por convenios sociales, es absorbida de la realidad y dotada de sentido por parte de Guido y Giosué.

De esta manera, en la escena se puede observar en términos generales, un plano secuencia clave que transcurre en un travelling y tiene como duración de 31 segundos; posee un encuadre con espacio *in*; el ángulo es neutro y la iluminación es difusa pero proviene desde arriba; además se detecta una leve panorámica.

A lo largo de la escena se descubren dos códigos sonoros, el primero es un sonido no diegético, crea un entorno musicalizado: el segundo es la voz en *off*, el dialogo de los personajes entre Guido, Dora y Giosué.

Seguidamente, entre los códigos sintácticos se encuentra una asociación por analogía y contraste entre el carro tanque de juguete y el carro tanque de verdad. La decoración es sencilla, grabada en un espacio natural pero con leves modificaciones, colocación intencional de las flores en la bodega para crear un ambiente de tranquilidad.

El vestuario y maquillaje son básicos, están acordes a la época que se refleja en el film; el atrezzo presenta armonía con el entorno, la bicicleta aporta carácter valorativo porque complementa la definición del contexto.

Los colores oscuros presentes en el vestuario de Dora y Guido dan una significación de tristeza, ambos están consientes de la situación social y política por la cual atraviesan; en cambio, el hijo tiene una vestimenta de colores claros que se encuentra en consonancia con las flores y generan una sensación de alegría e ingenuidad. Las flores armonizan con la música de fondo que da un aura de armonía y tranquilidad, sin perturbaciones. Las imágenes claves del plano son:





Figura n° 7: imágenes claves del plano uno, escena 1, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”

6.2.2 Diálogos o acciones claves

En el nivel del objeto se encuentran las acciones, lo que sucede; el empleo de los diálogos que arrojan un interpretante hacia el espectador. En los diálogos es donde se detalla el juego entre el padre y el hijo. El diálogo clave entre Giosué, Dora y Guido es:

- Giosué dice: deje mi carro tanque
- Guido dice: ya no pierdas tiempo, eso no es importante, vamos tengo que hacer. ¿Dónde dejaste el tanque?
- Dora dice: en la entrada
- Guido dice: ha bueno yo lo traigo, detén la bicicleta, yo voy por el tanque, lo traigo y todo listo he. Aquí esta toma.

6.2.3 Interpretante

En este sentido se comprende la necesidad del hijo sobre su juguete, y la función que cumple su padre como figura protectora y proveedora del objeto deseado. Guido no reconoce la importancia que tiene el carro tanque de juguete para Giosué, como objeto que conforma una meta material en su imaginación. En esta escena entran en acción dos elementos vitales en el estudio: los argumentos lúdicos que buscan explicar la doble realidad y el carro tanque.

6.3 Escena 3 de la secuencia 12

Guido y Giosué se dirigen a su librería, cuando el hijo observa en la vitrina de una cafetería un pastel y encima del mismo, un letrero donde se prohíbe la entrada a judíos y a perros; para que el niño no se percate de la situación política y social, el padre le da argumentos no lógicos que justifican el cartel.

6.3.1 Plano uno

Esta Guido y Giosué caminando, a su alrededor hay personas saliendo de un establecimiento y soldados nazis marchando. Este plano tiene una duración de 6 segundos. Entre los códigos iconográficos destacan las figuras de los soldados nazis, Guido y Giosué, son personajes bien definidos que no presentan variantes en toda la escena.

En el nivel del representamen, el encuadre es un espacio in; con un plano general y un ángulo picado, debido a que la cámara se tiene que inclinar un poco para lograr tomar las imágenes de la acción. La iluminación es natural, creando un efecto auténtico.

Asimismo, posee un sonido diegético, producido por el entorno y una voz in realizada por los diálogos de los personajes. Esta presente una asociación por analogía y contaste cuando Guido compara el pastel falso con el carro tanque de su hijo, aparecen los soldados nazis quienes serán los protagonistas de la represión de los judíos. Otro código sintáctico es la asociación por transitividad, el argumento que se observa en el plano uno se prolonga en el plano dos.

Anudado a lo expuesto, el vestuario de Guido y Giosué no se distinguen, en cambio; el de los soldados nazis se caracterizan por tener puesto un casco m35, diseño más ligero; fusil Mauser Kar 98 es un diseño pedido por Hitler; el color del uniforme es un gris verdoso, les permite un buen camuflaje.

El tono de verde evoca mezquindad e imposición de la opinión propia, se apoya la idea de imponer la ideología nazi a todos. Es un color muy asociado con la actividad de la guerra. el maquillaje se mantiene básico y el atrezzo es natural, el entorno de la época se complementa con la aparición de los soldados con los uniformes nazis. La imagen clave del plano es:



Figura n° 8: imágenes claves del plano uno, escena 3, secuencia 12 . Fuente: película “La vida es bella”

6.3.2 Plano dos

Giosué le pregunta a su papa si pueden comprar un pastel que está en el mostrador de la tienda, Guido le pregunta su costo y debido a la falta de dinero no lo puede comprar; apresura a su hijo porque tiene prisa para ir a su trabajo. El plano tiene una duración de 13 segundos; de nuevo aparece mencionado el carro tanque de juguete en un código de la denominación y reconocimiento icónico.

Entre los iconográficos están Guido y Giosué. Debe señalarse que el plano tiene como elementos importantes un encuadre, espacio in; es un plano medio corto con escorzo, ángulo contrapicado leve.

La iluminación proviene de una fuente natural, creando un efecto de iluminación lateral en los personajes, deforma un poco los rasgos. Al mismo tiempo, entre los códigos gráficos se

encuentra: texto diegético; el cartel que dice “Vetado el ingreso de judíos y perros”, pertenece a la realidad que se representa en el film. Se mantiene el sonido diegético ambiente y la voz in. Seguidamente, existen dos códigos sintácticos:

1. Asociación por analogía y contraste: mención de la existencia real o no del carro tanque de juguete
2. Asociación por transitividad: prolongación del plano dos en el plano tres donde se justifica el cartel

El vestuario es básico, acorde a la época. Giosué viste de colores claros: el azul denota tranquilidad, el marrón significa inadaptación al entorno, su padre no quiere que se dé cuenta de la realidad.

Para el atrezzo, la colocación intencional del cartel con el fin ubicar el texto con el tema tratado en la trama; el pastel se coloca en el mostrador para que se pueda dar la comparación con el carro tanque, ambos son una mentira. Las imágenes claves del plano son:

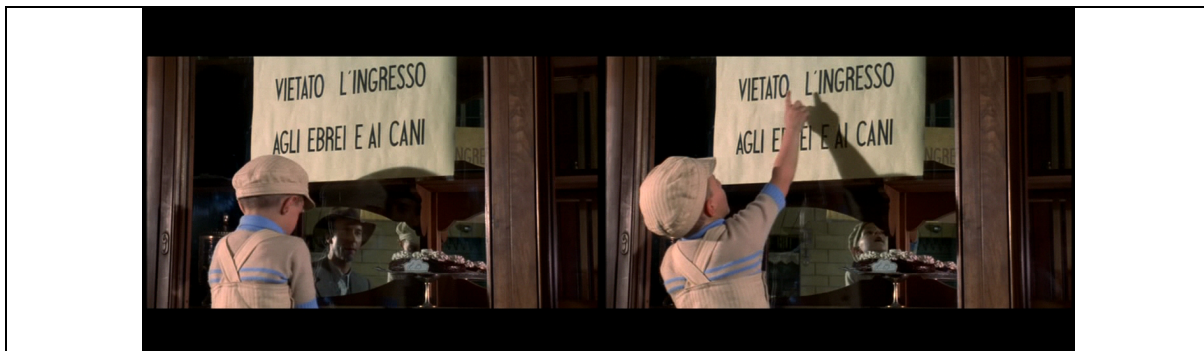


Figura n° 9 : imágenes claves del plano dos, escena 3, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”

6.3.3 Plano tres

Giosué le pregunta a su padre el porqué del contenido del cartel y Guido argumenta que cada quien hace lo que desea. El plano general largo con angulación neutra dura 17 segundos.

La iluminación es natural y la cámara se mueve en un travelling. Cuenta con un sonido diegético proveniente del entorno y voz in producida por los diálogos entre los personajes.

La asociación por transitividad se da cuando el argumento planteado en el plano tres se complementa en el plano cuatro. El vestuario es básico; las personas que salen de la cafetería donde se les prohíbe el paso a los judíos, están vestidas acorde a la época que se maneja en el film.

A lo largo del plano, Guido viste de gris que representa el equilibrio, el engaño del padre para con el hijo creando un control emocional. El maquillaje y el atrezzo no presentan variaciones, solo se observa la bicicleta, un modelo característico de la época.



Figura n° 10: imágenes claves del plano tres, escena 3, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”

6.3.4 Plano cuatro

Guido da un ejemplo a su hijo, justificando el por qué la gente prohíbe el acceso a personas y animales a determinados locales. La Duración del plano es de 8 segundos entre los códigos de la denominación y reconocimiento icónico esta el contenido del cartel y su comparación y explicación con un hecho imaginario, se extrae de la realidad.

Se caracteriza por ser un plano medio corto con ángulo neutro y luz natural. Los movimientos de la cámara se realizan en travelling; el sonido diegético y la voz in no posee variaciones, se mantienen igual que los planos anteriores.

La asociación por transitividad permite el paso del plano cuatro al plano cinco donde culmina la justificación y explicación del cartel (código gráfico). El maquillaje, atrezzo y vestuario son básicos, se conservan iguales, sin variaciones. La imagen clave del plano Es:



Figura n° 11: imágenes claves del plano cuatro, escena 3, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”

6.3.5 Plano cinco

El hijo le dice al padre que en su librería pueden entrar todos, el padre le argumenta el por qué ese hecho no es así, pero con un toque de humor e imaginación. Tiene una duración de 17 segundos y es filmado en un espacio in con un ángulo neutro y luz natural. Entre los modos de filmación cuenta con tres tipos de planos:

- ✓ Plano general
- ✓ Plano general largo
- ✓ Plano medio largo
- ✓ El plano americano

La cámara se mueve en travelling, tiene dos tipos de sonidos, el primero es un sonido ambiente diegético, el segundo es voz in que son los diálogos entre Guido y Giosué. El vestuario, maquillaje y el atrezzo se presentan básicos sin modificaciones con respecto a los planos anteriores.



Figura n° 12: imágenes claves del plano cinco, escena 3, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”

6.3.6 Diálogos o acciones claves

En el contenido de la escena clave, el diálogo representa una unidad de análisis indispensable en la comprensión del conflicto; en esta etapa, aparece el objeto de estudio, lo que se ha llamado vida bella versus vida fea; además se suma el carro tanque de juguete para crear aquella doble realidad:

- Giosué dice: ¿Lo compramos para mamá?
- Guido dice: ¿Cuánto cuesta?
- Giosué dice: 15 liras
- Guido dice: tal vez sea un pastel de mentiras como tu carro tanque. Vámonos, vámonos ya Giosué.
- Giosué dice: no se admiten ni judíos ni perros
- Guido dice: vámonos Giosué, ya es tarde
- Giosué dice: ¿Por qué razón los perros ni los judíos no pueden entrar papá?
- Guido dice: porque a los perros y los judíos no los quieren, cada quien hace lo que quiere Giosué. Hay un negocio, una ferretería, por ejemplo, donde no dejan entrar a españoles ni caballos, más adelante hay una farmacia, yo fui con un amigo chico que tiene un canguro y le dije: ¿se puede entrar?, y dijeron no, aquí los chinos y los canguros no pueden entrar. Que puedo decirte, que quieres que te diga
- Giosué dice: en nuestra librería pueden entrar todos
- Guido dice: no, desde mañana escribo esto, ¿Qué no te gusta a ti?

- Giosué dice: a mí, las arañas, y ¿a ti?
- Guido dice: a mí, los visigodos, mañana lo escribiremos, no se permiten arañas ni visigodas. Estoy arto de esos visigodos ya basta...

6.3.7 Interpretante

Al comparar todos los elementos encontrados en la escena, se puede afirmar la intensidad que tiene el padre para que el hijo no se percate de la realidad; una situación de represión social y política que afecta a cualquier individuo, simplemente por ser judío.

Se comienza a entrelazar argumentos lúdicos y objetos que pertenecen al continuum de la realidad, donándolos de nuevas significaciones imaginarias y cómicas, permitiendo crear el inicio de una vida bella.

En consecuencia, esta doble realidad se ven reflejada en la significación de los colores que poseen el vestuario de los personajes claves; colores clasificatorios de determinadas posiciones psicológicas.

6.4 Escena 1 de la secuencia 14

En esta escena, Guido, Giosué y el tío Eliseo son apresados por los soldados nazis y van en camino a un campo de concentración, el hijo no lo sabe, pero Guido está consciente de la situación política que pasa su país. De este modo, la escena cuenta con 19 planos claves en donde transcurre la acción principal, en el interior de un camión, todos los pasajeros tienen desconocimiento de cuál será su destino.

6.4.1 Plano cinco

Giosué se siente desconcertado porque no sabe hacia dónde se dirige el camión que lleva a su tío y padre. El plano dura 8 segundos; se observan tres códigos iconográficos: Guido quien es el padre, Giosué, el hijo ingenuo y el tío Eliseo, figura importante que ayuda a Guido a realizarse como persona en Arezzo, Italia, además le da hospedaje en una bodega del Gran Hotel.

Es un plano general corto, grabado en un ángulo contrapicado con escuadre de espacio in. La luz es difusa y proviene de la una dirección frontal. Contiene un sonido ambiente diegético, el cual se puede escuchar el andar del camión; la voz in resulta del diálogo entre Giosué, Guido y Eliseo.

Del mismo modo, en el vestuario, Guido mantiene su vestimenta gris, pero esta vez es gris claro, evoca la sensación de tranquilidad y engaño. En cambio, Giosué viste en su mayoría de negro, que representa una perturbación y angustia por no saber a dónde se dirige.

El maquillaje se detalla poco, es básico y el atrezzo se caracteriza por ser un camión de la segunda guerra mundial que entra en consonancia con los demás personajes, quienes cumplen el papel de ser prisioneros del régimen nazi. A continuación se observa la imagen clave del plano:



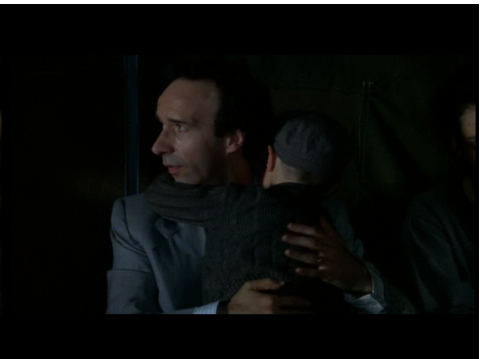
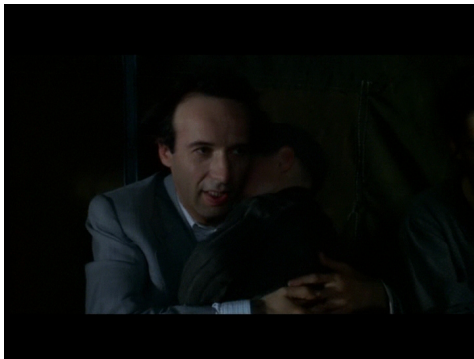
6.4.2 Plano seis hasta el plano diecinueve

Se toma como un todo este grupo de planos a causa de que la cámara que capta las imágenes no muestra variaciones, graba un plano contra plano con ángulo neutro. El maquillaje, vestuario y atrezzo se mantienen sin variaciones. De igual forma, el tiempo de duración de los planos y las imágenes claves son:

- Plano seis: 3 segundos
- Plano siete: 4 segundos

- Plano ocho: 2 segundos
- Plano nueve:7 segundos
- Plano diez: 7 segundos
- Plano once: 4 segundos
- Plano doce: 3 segundos
- Plano trece: 18 segundos
- Plano catorce: 2 segundos
- Plano quince: 2 segundos
- Plano dieciséis: 2 segundos
- Plano diecisiete: 5 segundos
- Plano dieciocho: 1 segundo
- Plano diecinueve: 3 segundos







*Figura n°14: imágenes claves del Plano seis hasta el plano diecinueve, escena 1, secuencia 14 .
Fuente: película “La vida es bella”*

6.4.3 Diálogos o acciones claves

En esta etapa, los diálogos muestran el desarrollo progresivo del argumento central de la historia, la realidad es desconocida por el padre y el hijo; con el fin de justificar el hecho de que hayan sido extraídos de su hogar y sean trasladados en condiciones infrahumanas a un lugar extraño, hace que el padre deba fortalecer el elemento lúdico.

- Giosué dice: ¿ya llegamos?
- Guido dice: no, esto solo es un crucero, ven acá
- Giosué dice: ahora me vas a decir a dónde vamos
- Guido dice: ¿cómo que a donde vamos?, pues vamos a, me lo has preguntado mil veces, vamos a, a ese lugar, ¿cómo se llama?,
- Tío Eliseo: vamos a ...
- Giosué dice: ¿A dónde vamos?
- Guido dice: ¿qué día es hoy?, disculpa que ¿qué día es hoy?, hoy es tu cumpleaños, siempre dijiste que querías hacer un viaje y esto es. Me tomé meses planear todo esto. No bromeo. ¿sabes a donde vamos?, no puedo decirte, le prometí a mamá que no te lo diría, sabes cómo es ella y luego se enfada. Me hace reír, mi papá planeó algo así cuando yo era pequeño y fue tan ja ja ja, cielos, suena divertido, ja ja ja. Vamos a ... ja ja ja, no puedo decirte, quiero que tú mismo lo veas porque esto es una sorpresa porque es una sorpresa que de verdad me da risa

- Giosué dice: tengo sueño papá
- Guido dice: duerme. Sí tío a dónde vamos, a dónde nos llevan.

6.4.4 Interpretante

En consecuencia, se puede apreciar la presencia de la analogía que se hace entre los seres humanos que son catalogados como animales, al ser trasladados en un camión no apto para llevar pasajeros.

Anudado a lo expuesto, el padre empieza a darle sentido y forma al argumento lúdico, debido a que necesita fortalecer lo que ya le ha justificado a su hijo, el por qué las personas comenten el antisemitismo. Guido utiliza la fecha de cumpleaños de su hijo como el motivo por el cual ambos están pasando por una situación irregular.

Las diferencias ideológicas son muy marcadas a tal punto de aislar a los judíos de la sociedad, dichas acciones causan desconcierto en los dos personajes, desconocimiento de lo que pueda pasar. En esta etapa comienza el juego y la mentira del padre para con el hijo para que éste no se percate de la realidad, se empieza a generar dos realidades paralelas.

6.5 Escena 3 de la secuencia 14

Guido, Giosué y el tío Eliseo son llevados hasta la estación de trenes para ser trasladados al campo de concentración, el padre se percata de la realidad por la cual atraviesa su hijo y busca la manera de que no se entere sobre lo que está por acontecer; para ello, aplica una vez más la herramienta del humor con toques irónicos.

Guido recoge elementos de su entorno y los transforma en una historia previamente planificada; argumenta que realizarán un viaje por ser el cumpleaños del niño. Dora se entrega voluntariamente a ser prisionera del régimen nazi, para poder estar con su familia.

6.5.1 *Plano dos*

Guido le explica a Giosué que se van de viaje en tren, la adquisición de los boletos fue casi imposible y a último minuto, el niño desconoce esta modalidad de viaje y el padre le describe el interior del tren y cómo se usa.

El plano tiene una duración de 34 segundos, grabado en espacio *in*, la cámara en posición de plano secuencia, con angulación neutra, en travelling e iluminación natural, capta dos tipos de plano, el primero es plano general corto y el segundo es plano americano

De las evidencias anteriores, se produce inmerso en la historia un sonido ambiente diegético; a su vez, esto se complementa con la voz *in* del diálogo proveniente de los personajes. La transitividad se aprecia cuando continúa la explicación sobre las condiciones del viaje

Por otra parte, en el vestuario, Guido y Giosué no presentan modificaciones; en contraste, el tío Elíseo esta vestido de color marrón con negro lo cual expresa cautela y depresión por la situación de opresión política-religiosa. El negro manifiesta el aislamiento forzado del individuo en la sociedad. El maquillaje es básico, se confunde con lo natural , encaja en el contexto de la historia.

El tren, los uniformes e indumentaria de los soldados, ayudan a ubicar al observador en la trama; la decoración es perteneciente a la época de la filmación, dando el toque de autenticidad; es decir, reproducción exacta de la realidad. Las imágenes claves son:



Figura n°15: imágenes claves del plano dos, escena 3, secuencia 14. Fuente: película “La vida es bella”

6.5.2 Plano tres hasta el plano cuatro

Guido demuestra preocupación pero la disfraza con una extrema felicidad, le dice a su hijo que posee dos reservaciones para abortar el tren y apresura a su tío para que abordara rápidamente, debido al temor de que los deje y no lleguen a tiempo.

De esta manera, se ha tomado los dos planos en conjunto por tocar una misma acción que no presenta variaciones. La duración de los planos es de 14 segundos, grabado en panorámica muy leve con plano secuencia, ángulo neutro y contrapicado, contiene un plano general largo y corto.

Asimismo, la iluminación es natural, se percibe un sonido ambiente diegético y la voz *in* (diálogo entre Guido y Giosué). Entre los códigos sintácticos se encuentra la asociación por transitividad y se da cuando la imagen se prolonga del plano tres al plano cuatro, continua la descripción del viaje.

En lo esencial, el vestuario y el maquillaje no varían; la escenografía está constituida por objetos que conforman lo real, se puede apreciar en detalle los rieles del tren y la puerta hecha de madera, aporta al plano valor descriptivo en lo estético y visual, confiere ubicación y autenticidad en la época de la historia. Las imágenes claves de los planos son:

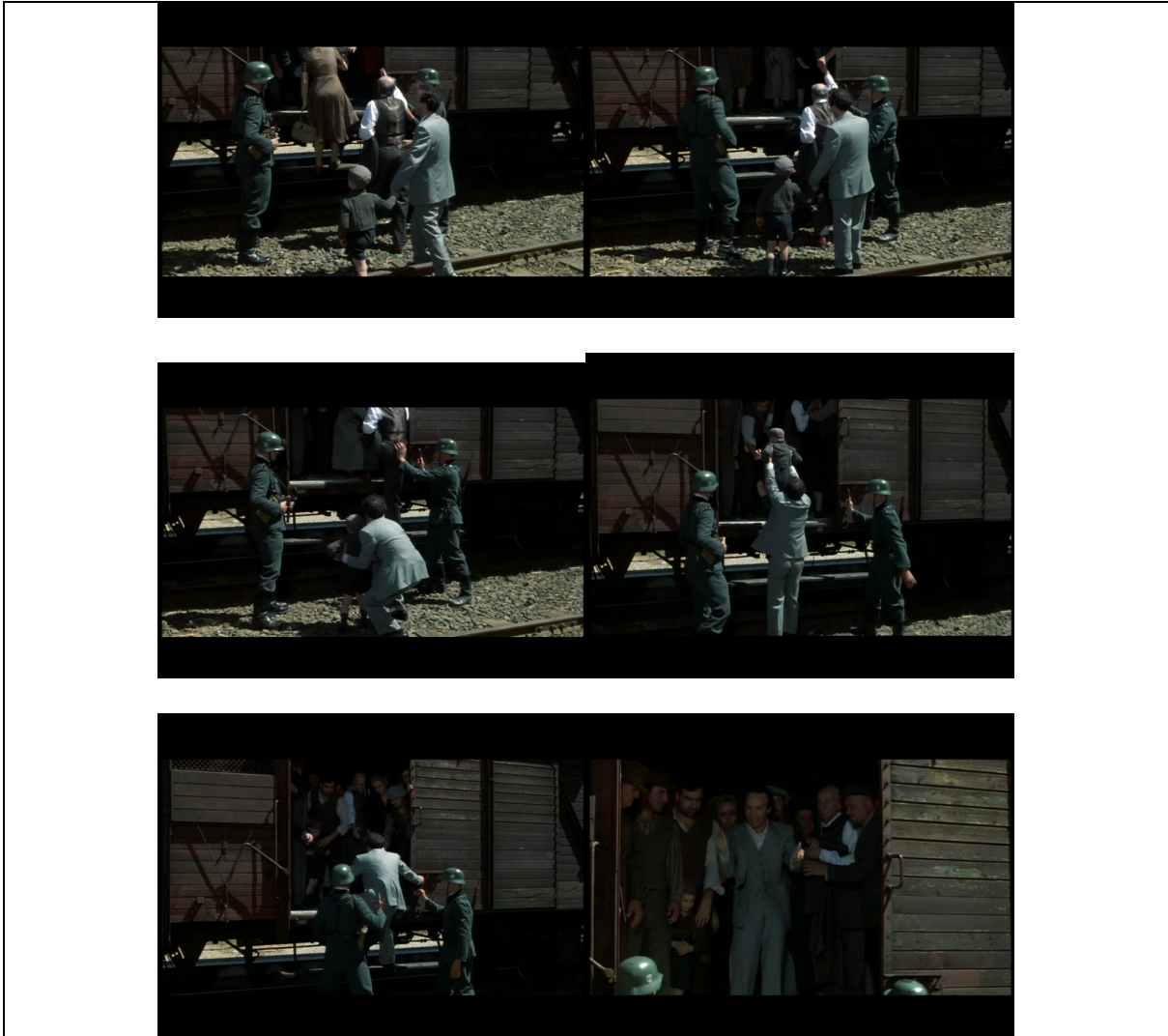


Figura nº16 : imágenes claves del plano tres hasta el plano cuatro, escena 3, secuencia 14 . Fuente: película “La vida es bella”

6.5.3 *Diálogos o acciones claves*

En la misma forma, se exteriorizan los argumentos lúdicos que usa el padre para ocultar la situación real, le explica al hijo que todo lo acontecido es planificado y es una gran oportunidad.

Para persuadir al niño usa dos aspectos importantes, el primero, es el deseo del hijo de viajar por primera vez en su vida; el segundo aspecto es que nunca ha viajado en tren, engancharlo y el niño no se percata de los soldados ni de la represión nazi. Estas acciones se ven reflejadas en el siguiente diálogo:

- Guido dice: ha, ¿qué hora es?, nos iremos en el horario planeado, que organización. ¿No has viajado nunca en tren verdad Giosué?
- Giosué dice: nunca papá
- Guido dice: es muy bonito, es de madera todo por dentro, no hay asientos, todos van de pie.
- Giosué dice: ¿no hay asientos?
- Guido: ¿bromeas? ¿Asientos en el tren?, está claro que nunca has viajado, están todos de pie apretados, ja ja ja, es una broma, mira esta fila, conseguí los boletos en el último momento, fue un milagro. Vamos, vamos tío no quiero que digan el por qué llegamos tarde, está lleno y vuelvan a casa. No esperen, esperen tenemos reservaciones, tenemos lugar, mira que fila e, vamos, vamos Giosué, ¡aquí estamos! Como te dije, gracias, que gentiles y adiós.

6.5.4 *Interpretante*

En síntesis, el padre conoce el deseo del niño por el carro tanque y está consciente de lo importante que es en su vida; sin embargo, no lo trae acotación en la escena. Existen elementos que confluyen y ayudan a Guido a justificar el viaje planificado:

- El cumpleaños del niño
- Su inexperiencia en realizar un viaje

- Su inexperiencia sobre viajar en tren

Además de describir el interior del tren, el tema de juegos no sale a relucir. El conflicto vida bella vs vida fea tiene su iniciación en esta escena; de esta manera, el niño comienza a evaluar toda la trama y justificación que le presenta su padre.

Giosué no presenta signos de estar persuadido, el personaje destaca una necesidad intrínseca en saber el porqué le está pasando una determinada situación irregular; se ve reflejado en el lenguaje no verbal del niño, un grado de conciencia de su destino.

6.6 Escena 1 de la secuencia 15

Llega el tren a su destino, las personas desembarcan en el campo de concentración y Guido se dispone a buscar a su esposa Dora, logra verla en la fila donde conglomeran a las todas mujeres. Luego se incorpora a la fila en donde el tío Eliseo tiene a Giosué. Allí el hijo cuestiona el por qué esta su familia en el sitio y el padre le responde que están participando en un juego, donde el gran premio es un carro tanque real.

6.6.1 Plano diez hasta el plano diecinueve

En esta serie de planos que conforman una parte de la escena clave tiene como duración 1 minutos con 50 segundos, se puede observar como Guido desdobra la realidad para su hijo y crea una visión diferente a los ojos de Giosué. Explica que están en un juego por puntos cuyo primer premio es un carro tanque real, objeto que el padre usa como herramienta al ver el gusto que el niño tiene con este juguete.

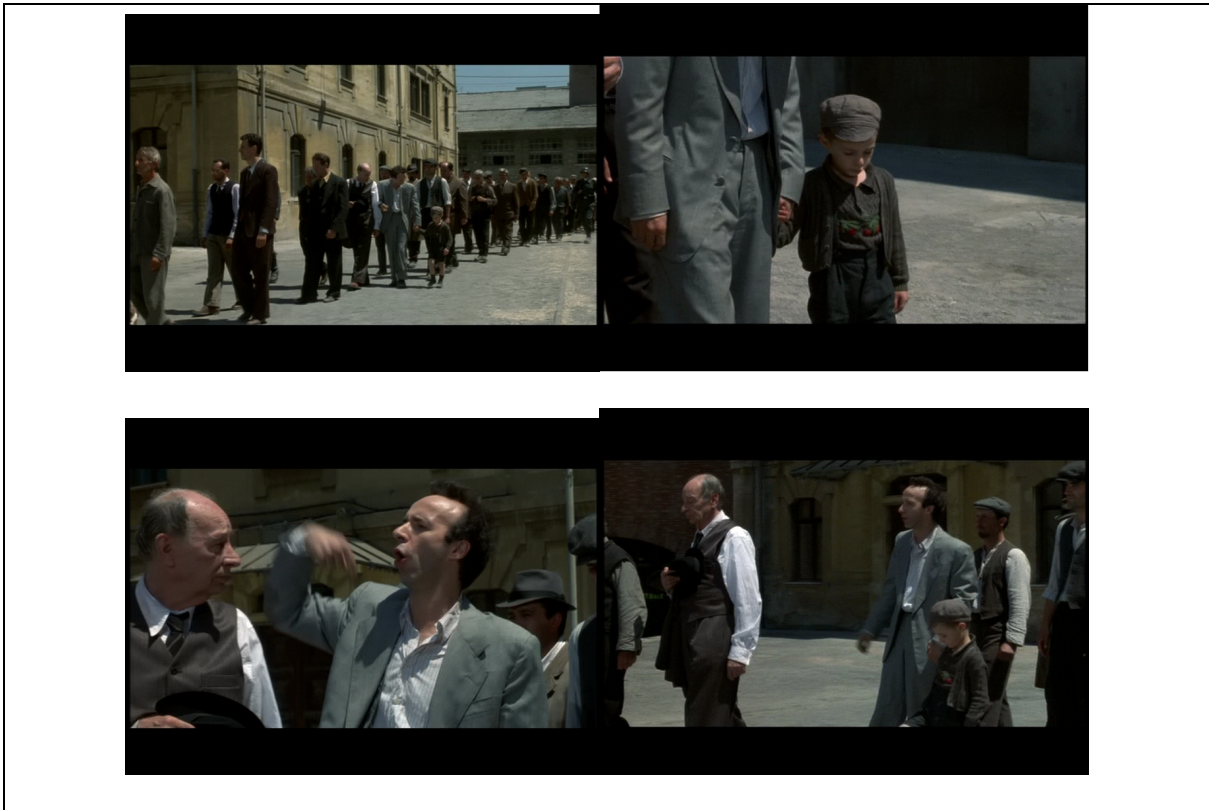
Guido explica que esta es una oportunidad que no pueden desaprovechar y manipula la realidad que ve su hijo. Le hace ver que ellos son afortunados por estar allí dentro en el juego porque muchos niños también deseaban estar allí. Eliseo su tío, le hace ver al niño la conexión de su juguete con el carro tanque real lo cual deja al niño perplejo y ansioso por ganar el juego.

Durante esta secuencia se observa claramente la denominación y reconocimiento icónico entre el carro tanque de juguete y el real. Adicionalmente se observan los códigos iconográficos

que le dan a las escenas el realismo y significado deseado, los soldados nazis con su particular y evidente vestimenta; Guido, Eliseo y Giosué no presentan cambios en sus ropas.

El encuadre de los planos es de tipo *in* con una iluminación natural predominante y el uso de planos general, general corto, medio corto, americano, busto, primer plano con angulación neutra, le dan a la secuencia de imágenes una significancia dramática.

El sonido es diegético, se caracteriza por ser el bullicio de las personas, perteneciente al ambiente, dan un contexto dramático y de expectación, en asociación con la escenografía natural y las edificaciones circundantes (campo de concentración) donde se desenvuelve la historia. Las imágenes claves de los planos son:





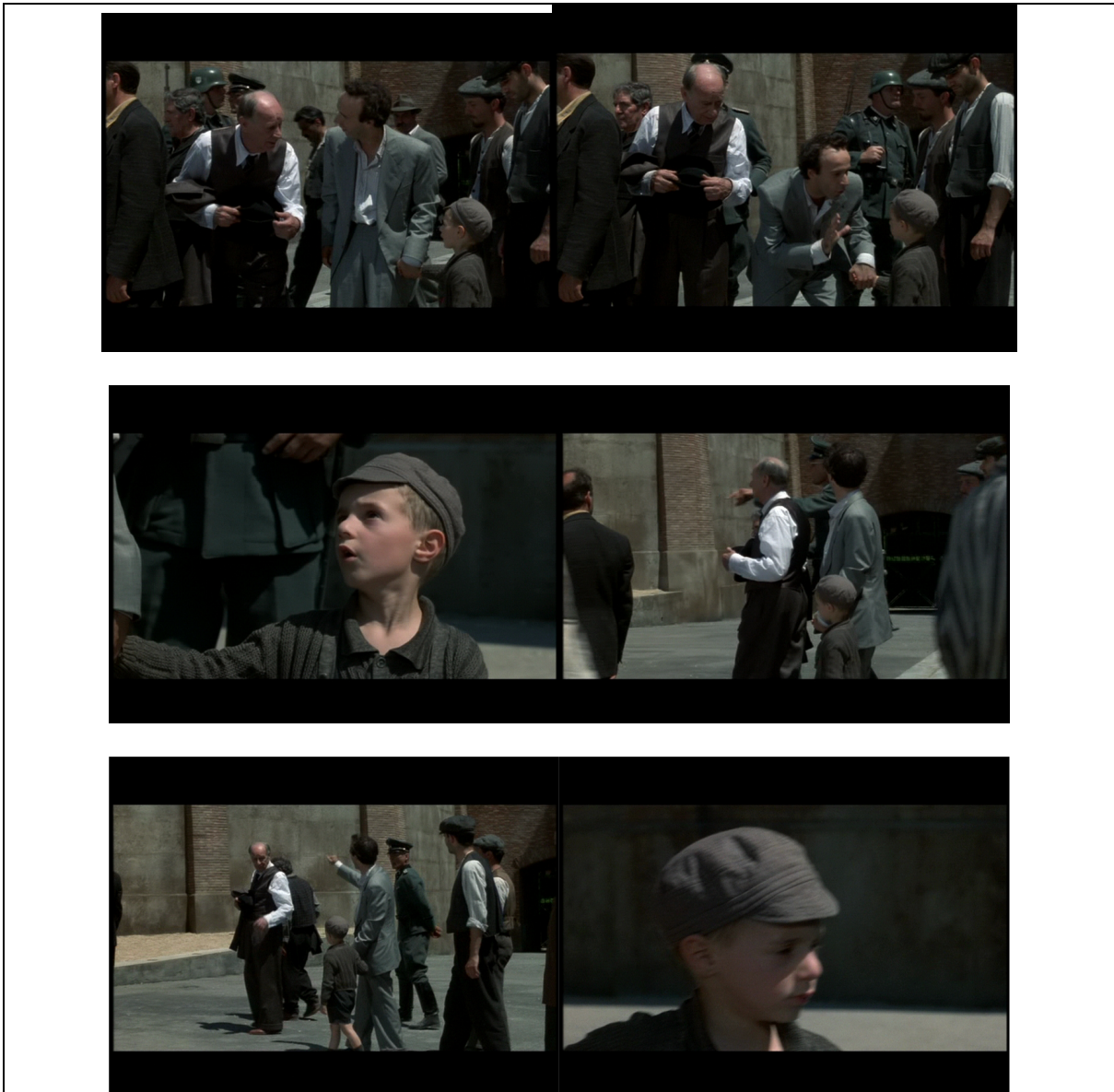


Figura n° 17 : imágenes claves del plano diez hasta el plano diecinueve, escena 1, secuencia 15 Fuente: película "La vida es bella"

6.6.2 Diálogos o acciones claves

Guido utiliza su entorno para persuadir al niño de que todo lo que está viviendo y lo está por vivir es una situación deseada por muchas personas, el juego es difícil y requiere de la total atención del niño para la acumulación de puntos. Estas acciones se muestran en el siguiente diálogo:

- Guido dice: sí, ¿qué te parece? ¿no estás feliz? ¿ya viste este lugar? ¿estás cansado o qué?
- Giosué dice: sí, no me gusto el tren
- Guido dice: no, a mí tampoco, de regreso tomaremos autobús, ¡ya oyeron de regreso todos tomaremos autobús con asientos para cada uno!. Ya se los dije
- Giosué dice: es mejor
- Guido: sí, claro será mejor, ¿ya viste?, aquí todo está organizado, ve esta fila de gente hay gente afuera que hace fila para entrar aquí, toda la gente quiere entrar.
- Giosué dice: dime qué juego es papá.
- Guido dice: pero cómo que qué juego es éste, justo es el juego del, el juego de, el juego de la, nosotros somos un equipo ¿no, entiendes?, todo está organizado, nosotros somos los hombres, allí están las mujeres y además los soldados que nos dan los horario. Es difícil, no es fácil; además, si uno se equivoca lo regresan pronto a casa, muy pronto, tú debes estar atento Giosué, pero si ganas te dan el primer premio.
- Giosué dice: pero dime qué premio es
- Guido dice: el primer premio, ya te lo dije
- Tío Eliseo dice: es un carro tanque
- Giosué dice: yo ya tengo un carro tanque
- Guido dice: no, no, no es un carro tanque de verdad, nuevo, nuevo.
- Giosué dice: ¿verdadero, no?
- Guido dice: sí, no quería decírtelo.
- Giosué dice: ¿A dónde va el tío?
- Guido dice: va a otro equipo, aquí todo esta organizado. Adiós tío.
- Giosué dice: adiós, un tanque de verdad...

6.6.3 *Interpretante*

En resumidas cuentas, el desorden y vacilación que tiene Guido, para poder explicarle a su hijo el por qué toda su familia se encuentra reclusa en ese espacio, le plantea un juego en

donde todos se ven forzados a ser separados para conformar equipos, cuyo objetivo es ganar el juego.

Para producir en efecto convencedor, Guido con la ayuda del tío Elíseo, comienza a entretener el carro tanque de juguete con el carro tanque real y lo suma al juego. El proceso persuasivo comienza hacer efecto en el niño.

6.7 Escena 2 de la secuencia 15

Guido y Giosué entran en la habitación en donde se encuentran hacinados un número considerable de personas, el padre observa que su juego de ocultar la realidad le será más difícil y opta por embellecerla aun más, usando adjetivos calificativos cuando describe el entorno.

Siguiendo el argumento lúdico hace creer a su hijo que el juego consta de ganar 1000 puntos para obtener el carro tanque real; los soldados irrumpen en la habitación para explicar las reglas del campo, Guido aprovecha esta oportunidad para explicar las reglas del juego a su hijo.

6.7.1 Plano cuatro hasta el plano ocho

En esta serie de planos de corta duración, tan sólo 27 segundos, Guido y Giosué entran por primera vez al dormitorio del campo de concentración nazi, donde se encuentra hacinada una gran cantidad de personas que son sometidas a trabajos forzados y a las peores condiciones, todos ellos prisioneros judíos. Una vez más, Guido hace uso del humor e imaginación para comparar aquel deplorable lugar con una habitación de hotel, donde están juntos todos los jugadores que desean obtener el primer premio del juego, el carro tanque.

Los planos generales largos y cortos dan una visión completa del cuarto y el estado de los prisioneros. Los planos medio, medio corto y americano, junto con el plano busto, muestran a Guido y Giosué a la entrada de la habitación con la gente hacinada y la evidente sorpresa del

niño ante la imagen que se presenta ante sus ojos y la posterior ocurrencia y aparente tranquilidad de Guido para enmascarar la verdad, con la posterior y evidente sorpresa de los judíos que ya estaban en la habitación ante la explicación del padre para con su hijo.

La iluminación en luz difusa proveniente de una fuente lateral, la cual hace más evidentes e impactantes las condiciones de infrahumanidad a la que son sometidos los judíos en los campos de concentración.

Anudado a lo expuesto, el maquillaje es básico y descuidado en los personajes, cumple la función de dar la impresión de cansancio por el viaje en Guido y Giosué, la misma técnica es aplicada en los prisioneros del campo. El Sonido ambiente es diegético, resuena dentro de la barraca ante los murmullos de los habitantes del local y las voces de Guido y Giosué son *in*, esto provoca un aura de hacinamiento. El vestuario de los habitantes de la barraca es el clásico de uniforme a rayas blancas y negras, lo que crea un ambiente de situación deplorable a la que son sometidos los prisioneros, en conjunto con la recreación del ambiente del lugar construido de madera gastara y rota. Las imágenes claves de los planos son:

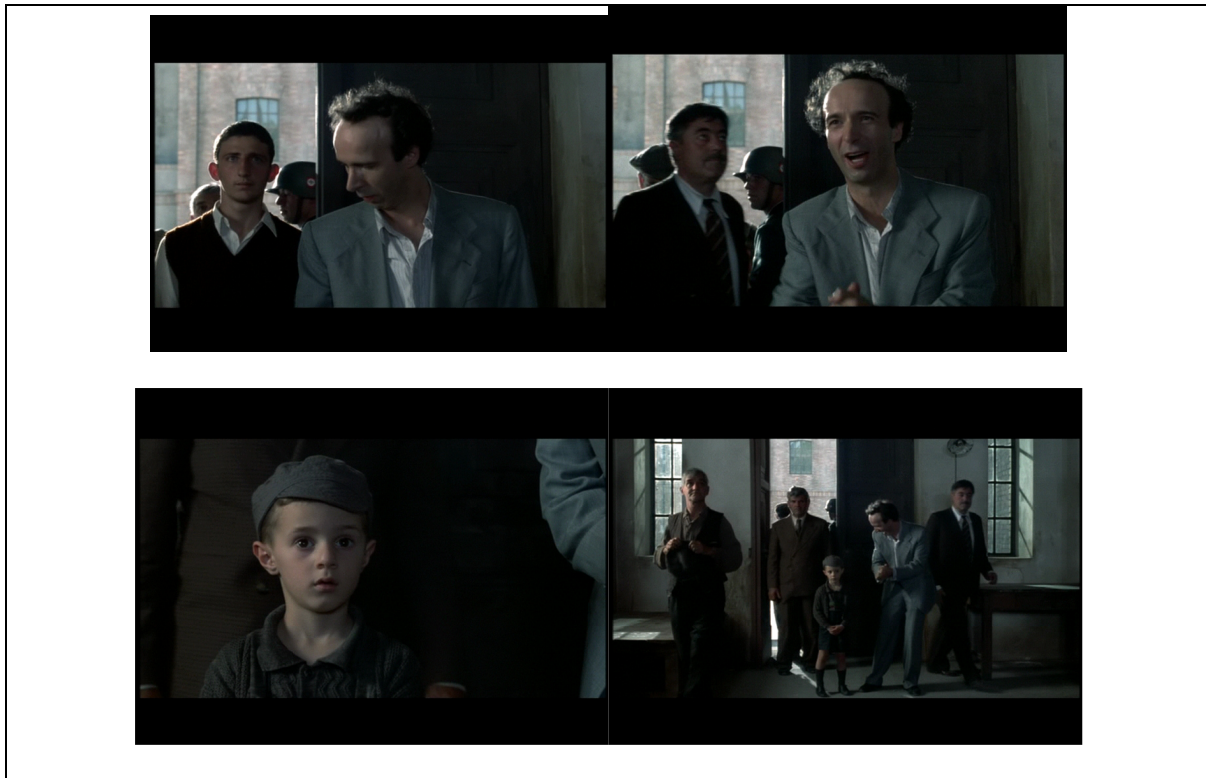




Figura n°18: imágenes claves del Plano cuatro hasta el plano ocho, escena 2, secuencia 15 . Fuente: película “La vida es bella”

6.7.2 Plano nueve hasta el plano trece

Se presenta una conversación entre Guido y su hijo el cual se queja sobre lo feo del lugar y le expresa su deseo de ver a su madre; el padre le dice que después podrán realizar todo lo que quiera. Este conjunto de planos tiene una duración de 11 segundos. Es un plano y contraplano grabado en una altura de plano busto. Tiene tres tipos de angulación: neutra, un picado leve y un contrapicado leve. La luz es directa pero en dirección lateral y el sonido contenido en los planos es el dialogo entre el padre y el hijo. En contraste, la decoración no presenta variantes. Las imágenes claves de los planos son:



Figura n°19: imágenes claves del plano nueve hasta el plano trece, escena 2, secuencia 15 . Fuente: película “La vida es bella”

6.7.3 Plano catorce hasta el plano quince

Es la perspectiva de la conversación que mantiene el padre y el hijo, este hecho es observado por Bartolomeo. El compendio de planos duran 6 segundos, el carro tanque real extraído nuevamente de la situación verdadera y es colocado como el premio del juego. Los tipos de planos y ángulos que se observan son los siguientes:

- Plano medio corto
- Plano busto

- Plano americano
- Ángulo neutro
- Ángulo picado

La escenografía se mantiene igual con luz directa lateral. Poseen dos tipos de sonidos: el sonido ambiente propio del plano histórico y la conversación entre el padre y el niño. La decoración no muestra alteraciones. De nuevo, salen acotados dos tipos de códigos sintácticos:

1. Asociación por analogía y contraste: mención del carro tanque real, estrechamente vinculado con el carro tanque de juguete del niño.
2. Asociación por transitividad: se prolonga el dialogo entre el padre y el hijo, del plano nueve hasta el plano quince.



6.7.4 Plano dieciséis hasta el plano veintitrés

En este compuesto de plano, el hijo sostiene el deseo de ver a su mamá pero el padre le expresa que eso será posible, solo cuando terminen el juego; para ponerle fin a la situación, ambos deberán ganar 1000 puntos, podrán ver a Dora y llevarse el carro tanque.

Sumado a lo expuesto, los planos tienen como duración 19 segundos, vuelve a hacerse mención de la necesidad por lograr los 1000 puntos para ganar el juego, creando así un código

de reconocimiento icónico; están determinados por planos y contraplanos grabado en el nivel de plano busto, en angulación neutra y picado.

La iluminación y decoración se conservan sin cambios, al igual que el sonido ambiente y la voz *in*; pero se suma la intervención de Bartolomeo. Además, se evidencia una asociación por transitividad, en la prolongación del dialogo entre Guido y Giosué.



Figura n° 21: imágenes claves del plano dieciséis hasta el plano veintitrés, escena 2, secuencia 15 . Fuente: película “La vida es bella”

6.7.5 Plano veinticuatro hasta el plano veintisiete

El hijo exterioriza sus ganas de comer, pero el padre le contesta que ya pasó la persona que reparte el pan con mermelada. Luego de esto, Bartolomeo continúa participando en la conversación y se suma a la construcción de la realidad alterna.

Los planos duran 22 segundos; la cámara capta planos generales cortos, medios largos y planos americanos, en angulación neutra y contrapicado; por otra parte, la escenografía presenta

luz difusa en dirección lateral; los códigos sonoros con contiguos y prolongados. Las imágenes claves de los planos son:

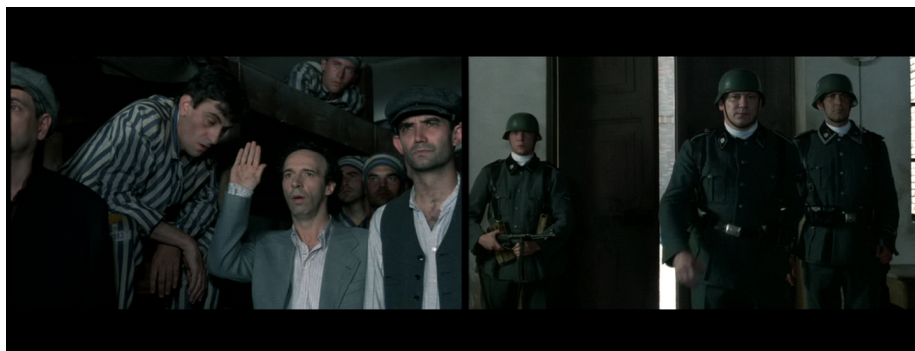


Figura n° 22: imágenes claves del plano veinticuatro hasta el plano veintisiete, escena 2, secuencia 15 . Fuente: película “La vida es bella”

6.7.6 Plano veintiocho hasta el plano treinticuatro

Entran los soldados nazis a la habitación preguntando si alguno de los prisioneros habla alemán, con el fin de que realice la traducción al italiano; el soldado alemán explicará las reglas del campo y Guido se ofrece a ser su traductor sin saber hablar alemán.

Los planos duran 21 segundos, la cámara capta los fotogramas en ángulo neutro y contrapicado; el entorno posee iluminación difusa en dirección lateral; las tomas se hacen con pequeños movimientos de travelling. En los códigos sintácticos, se observa una asociación por transitividad debido a la prolongación del plano veintisiete hasta el plano treinticuatro; en consecuencia, la decoración no tiene alteraciones. Los tipos de planos que se manejan en esta porción de la escena clase son: plano general corto, plano americano, primer plano, plano busto y plano detalle. A continuación se muestran las imágenes clave de los planos:



*Figura n° 23: imágenes claves del plano veintiocho hasta el plano treinticuatro, escena 2, secuencia 15.
Fuente: película “La vida es bella”*

6.7.7 Plano Treinta y cinco hasta el plano cincuenta y cinco

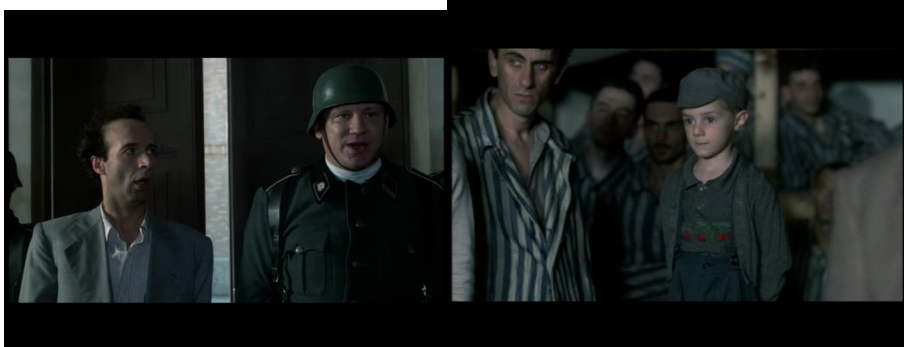
Mientras que el soldado nazi explica las reglas del campo de concentración, Guido explica las reglas de su juego, éste hecho causa desconcierto a su alrededor, debido a que los demás escuchas están consientes de la situación y de lo que les puede pasar; en oposición; el niño se asombra sobre la explicación que le da su padre. No obstante, el plano cuarenticinco es

crucial, allí se detallan las tres formas de perder todos los puntos, la cámara lo graba en plano medio corto con ángulo neutro.

Los planos tienen una duración de 2 minutos con 15 segundos, se renueva el código de reconocimiento icónico con la mención del carro tanque real asociado con la obtención de los 1000 puntos. Cabe decir que el encuadre se toma en espacio *in* y *off*; se detectan dos tipos de iluminación, luz natural y luz difusa en dirección lateral.

Como complemento, los elementos escenográficos no muestran cambios; se localiza una variante en la voz *in*, con la traducción que le hace Guido al militar nazi. En los códigos sintácticos se encuentran referidos de nuevo el carro tanque real y la continuidad de proceso persuasivo. Los tipos de planos que se reflejan son: plano general largo, general corto, medio largo, medio corto y plano americano. A continuación se muestran las imágenes claves de los planos:







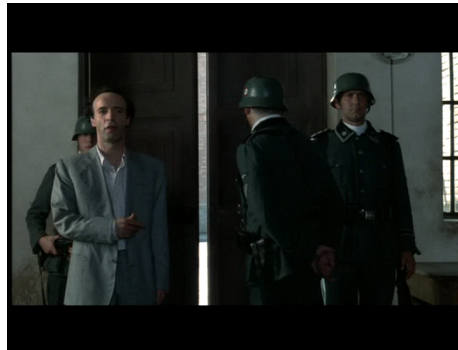


Figura n° 24: imágenes claves del plano treinta y cinco hasta el plano cincuenta y cinco, escena 2, secuencia 15. Fuente: película “La vida es bella”

6.7.8 Plano sesenta hasta el plano sesenta y uno

El padre logra persuadir al hijo de que todo lo que está pasando es un juego, el objetivo son los 1000 puntos para obtener su carro tanque real; Guido enfatiza el argumento lúdico en estos dos planos, expresando una inmensa alegría y diversión por el juego.

El tiempo en el que transcurren los planos es de 4 segundos. El ángulo se mantiene neutro y la iluminación es difusa en dirección lateral. Prosigue el sonido ambiente y el diálogo entre Guido y Giosué. La decoración y escenografía se conservan. Los modos de filmación son los siguientes: plano medio corto, plano busto, contraplano y plano con escorzo. A continuación se muestran las imágenes claves de los planos:



Figura n°25 : imágenes claves del plano sesenta hasta el plano sesenta y uno, escena 2, secuencia 15 .
Fuente: película “La vida es bella”

6.7.9 Diálogos o acciones claves

En esta etapa, a Guido le cuesta ocultar la realidad y opta por maquillarla usando expresiones cargadas de exagerada belleza, aprovecha la situación para explicarle a su hijo el mecanismo del juego, cuantos puntos hay que juntar para ganar y cuál es el premio, además, ve la oportunidad en las aclaraciones de los soldados nazi para mostrarle a su hijo las reglas del juego. Para entender lo antes expuesto, el dialogo clave es:

- Guido dice: que te había dicho Giosué, una cosa excepcional, que lugar he, vamos, vamos que nos van a ganar nuestros lugares, ¡tenemos reservaciones señores! Dos sencillas, ven, ven, con permiso, por acá por acá, debe ser por acá. Este es el mejor lugar aquí estaremos muy juntos. Giosué...
- Giosué dice: papá esta feísimo, está feo, quiero estar con mamá.
- Guido dice: luego iremos
- Giosué: tengo hambre
- Guido dice: comeremos
- Giosué dice: además aquí son malos porque te gritan
- Guido dice: gritan porque el premio es grande, el carro tanque lo quieren todos sabes, creen ser muy duros.
- Giosué dice: pero yo quiero ver a mi mamá
- Guido dice: cuando acabe el juego
- Giosué dice: ¿y cuándo acaba?

- Guido dice: debemos lograr mil puntos, quien haga mil puntos gana el carro tanque de verdad
- Giosué dice: no te creo, ¿nos darán la merienda?
- Guido dice: la merienda, la merienda, preguntaremos, todos son amigos aquí. Mira quien está aquí él es...
- Bartolomeo dice: Bartolomeo
- Guido dice: Bartolomeo, te quiero preguntar algo, disculpa, ¿ya pasó el que da el pan con mermelada?. Que mala suerte, ya vista se nos hizo tarde, pero volverá a pasar el del segundo turno ¿verdad?, el volverá, volverá...
- Guido dice: ¿Qué dijo?
- Bartolomeo: pregunta si alguien habla alemán va a explicar las reglas del campo. ¿hablas alemán?
- Guido dice: no. Comienza el juego, quien está, esta y quien no, no. Se ganará con mil puntos, quien gane se llevará un carro tanque de verdad. afortunado. Cada día le daremos la clasificación por ese altavoz de haya el que quede de ultimo se le colgará un cartel que dirá asno aquí en la espalda. Nosotros los soldados seremos la gente ruda y gritona y quien se asuste con nosotros perderá puntos. En tres casos se pierden todos los puntos, los pierden: uno, los que se ponen a llorar; dos, los que quieren ver a su mamá; tres. Lo que tienen hambre y quieren merendar, no olvidenlo. Es muy fácil perder puntos por el hambre, yo ayer perdí 40 puntos, porque a toda costa quería un pan con mermelada de ciruela y con fresas. No pidan caramelos porque no damos, no los comemos todos nosotros, yo ayer me comí 20, me dolió el estomago pero estaban buenos, desde luego. Y disculpen que tenga prisa pero estoy jugando a las escondidas y me voy antes de que me encuentren.
- Giosué dice: Mil puntos
- Guido dice: te lo dije, aquí uno si se divierte.

6.7.10 Interpretante

De estas evidencias, se le hace casi imposible al padre ocultar la realidad, por eso sus explicaciones están cargadas de extrema belleza y exaltación, inserta una nueva condición en el juego, la obtención de 1000 puntos para poder ganar el carro tanque real

Los razonamientos dados por Guido a su hijo sobre el juego, se hacen sumamente creíbles cuando ve la oportunidad de usar la presencia de los militares nazis para su explicación, el niño se muestra sorprendido, allí se detalla un alto nivel persuasivo y se fortalece la construcción de la vida es bella vs. vida fea.

A pesar de los esfuerzos del padre, es inevitable que Giosué cuestione lo que le argumenta su papá. El humor y la imaginación son armas claves para la fabricación de la realidad alterna.

6.8 Escena 4 de la secuencia 15

Después de una jornada ardua de trabajo, Guido se dirige en conjunto con otros prisioneros a la habitación en donde se encuentran hacinados, el hijo de Guido sale corriendo a recibirlo, el padre le explica cuáles fueron los requisitos para inscribirse en el juego y evade el por qué separan a los padres de sus hijos, en esta escena comienzan a acumular puntos para la obtención del carro tanque real.

6.8.1 Plano once hasta el plano dieciséis

En esta oportunidad, Guido llega a la barraca, luego de un día de trabajos forzados y para justificar su agitación por el cansancio, le informa a su hijo que tuvo una reunión con el juez del juego quien aparentemente por no estar inscritos los iba a sacar; sin embargo, Guido logró resolver el conflicto y continúan jugando. Evidencia de esto, le muestra el número de la inscripción, que realmente es el número de serie con el que marcaban a los judíos en los campos de concentración.

Este conjunto de planos tienen una duración de 51 segundos y se manifiesta en un encuadre *in*, caracterizado por un plano general medio corto, enfocados en Guido y Giosué, lo que pone en primera instancia a los protagonistas, sin dejar de lado el ambiente circundante.

También se detecta un plano busto y un ángulo contrapicado leve, los que hacen énfasis y se centran en los interlocutores de los planos junto con una iluminación difusa lateral que acentúa los rasgos marcados de Guido.

Se aprecia un sonido diegético ambiental y una voz *in* del diálogo entre padre e hijo; adicional a esto; se observa un cambio en el vestuario de Guido que ahora pasa a ser el uniforme a rayas blancas y negras característico de los judíos en campos de concentración, el padre le hace la observación al hijo del cambio de vestuario para que este entienda que este es el uniforme que deben usar las personas que están inscritos en el juego. Las imágenes claves de los planos son:

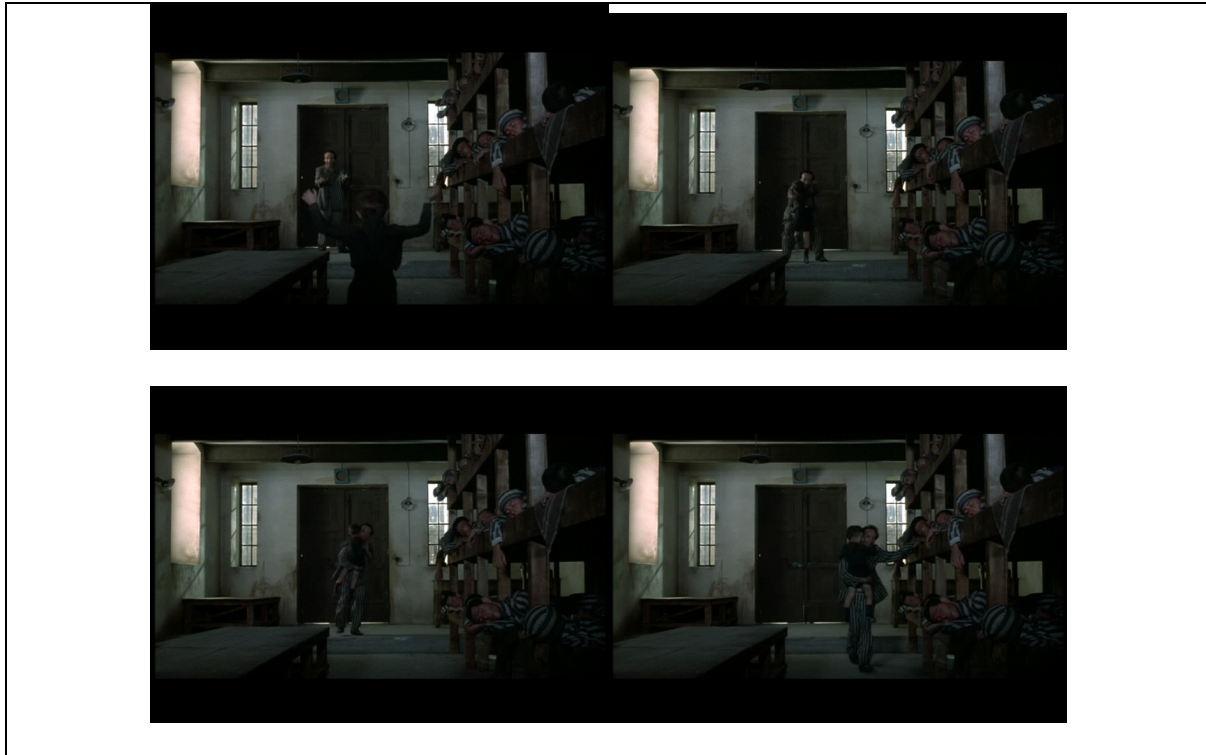






Figura n°26: imágenes claves del plano once hasta el plano dieciséis, escena 4, secuencia 15. Fuente: película “La vida es bella”

6.8.2 Plano diecisiete hasta el plano veinte

Guido continúa con la conversación, en estos cortos planos de 17 segundos, con su hijo y le pregunta si este jugó con los demás niños, a lo cual el afirma pero que los demás niños no están enterados del juego, ninguno de ellos conoce las reglas del juego.

Se aprecia como existe la dualidad de realidades y como el padre se esmera por ocultar la verdad de todo lo que está sucediendo, protegiendo la sique del niño. Este drama se filma en encuadre *in* junto con el empleo de planos medio y medio corto, con ángulos neutro y en ciertas ocasiones, para dar un refuerzo a las características fuertes de los personajes, se emplea el ángulo contrapicado leve, todo esto con una exaltación de las facciones de los personajes, poseen además una iluminación lateral leve y difusa.

El sonido ambiental sigue siendo diegético con voz *in* (diálogo entre Guido y Giosué). Se continúa y por transitividad la analogía entre en carro tanque real y el juguete junto con la

asociación de los 1000 puntos del juego. El ambiente y vestuarios continúan sin modificación desde el plano anterior. Las imágenes claves de los planos son:



Figura n°27: imágenes claves del plano diecisiete hasta el plano veinte, escena 4, secuencia 15. Fuente: película “La vida es bella”

6.8.3 Plano veintiuno

Guido argumenta a su hijo nuevamente la fantasía creada, para reforzarla y evitar el desplome de todo el teatro que ha montado para él, le dice que no se deje engañar por los demás niños, todo ellos están fingiendo no saber nada para que Giosué pierda interés en el juego.

Durante los 6 segundos de este plano, es grabado en un espacio *in* junto con planos medios y medio cortos, con el uso de la misma luz difusa lateral que acentúa los rasgos de los personajes.

El sonido diegético ambiental junto con la voz *in* y los vestuarios, maquillaje y atrezzo se mantienen invariantes con respecto al plano anterior, manteniendo el drama en la escena. Las imágenes clave del plano son:



Figura n° 28: imágenes claves del plano veintiuno, escena 4, secuencia 15. Fuente: película “La vida es bella”

6.8.4 Plano veintidós hasta el plano treinta

En continuación con el plano anterior, Giosué pregunta a su padre cuantos puntos han hecho ese día, a lo que Guido inventa una cifra y enumera unos cuantos juegos que tuvo que hacer durante la jornada para calmar al niño.

A continuación y con la finalidad de seguir en el tema, Guido pregunta al hijo si ha comido algo en el día, a lo que él responde de forma negativa y que no pidió el pan con mermelada.

Durante los 42 segundos de los planos, se observa en Guido una relajación de las tensiones porque ve que las fantasías van surtiendo efecto en el niño, se usa el ángulo contrapicado, un plano medio corto y un plano busto, con la iluminación difusa lateral

En los códigos sonoros se encuentra un sonido diegético ambiental y voz *in* (voces de los personajes), continúa con la asociación de los puntos acumulados con la meta final del tanque real. El vestuario, atrezzo y maquillaje siguen invariantes. Estos continúan con la acentuación de la pobreza y condiciones deplorables en la que se ven inmersos los judíos. Las imágenes claves de los planos son:



Figura nº29: imágenes claves del plano veintidós hasta el plano treinta, escena 4, secuencia 15. Fuente: película “La vida es bella”

6.8.5 Plano treinta y uno hasta el plano treinta y ocho

Lo que se aprecia en el plano anterior, en cuanto a la relajación del padre, se acentúa en estos 44 segundos de duración de este conjunto de planos. Guido se ve tranquilizado al haber podido engañar a su hijo y lo felicita por no haber pedido el pan con mermelada, ya que esto le genera aún más puntos en el juego. Entra en el entorno Bartolomeo quien consciente del juego les comenta que ese día le ha ido muy mal en la acumulación de los puntos.

Continúa el encuadre con un espacio *in*; sin embargo: los planos usados son: general corto, medio corto, plano busto. La cámara presenta una panorámica, todo esto deja ver el ambiente inamovible en el que se encuentran.

A la vez, los encuadres cuentan con la iluminación difusa lateral, hay dos tipos de códigos sonoros: diegético ambiental y voz *in* resultante de los diálogos entre Guido, Giosué y Bartolomeo. El vestuario, maquillaje y atrezzo siguen sin variación.





Figura n° 30: imágenes claves del plano treinta y uno hasta el plano treinta y ocho, escena 4, secuencia 15.
Fuente: película “La vida es bella”

6.8.6 Diálogos o acciones claves

Guido embellece aun más la situación y el vestuario que usa, le dije al hijo que su ropa es bella, cuenta con la ayuda de Bartolomeo para persuadir aun más a su hijo que lo que está pasando es un simple juego, no es la opresión nazi. Para observar la construcción de la vida bella, este es el dialogo crucial:

- Giosué dice: papá, papá
- Guido dice: Giosué aquí estoy, listo, mira esto. Mira ¿ya viste?, observa, mira la ropa, es bella. Ya estamos inscritos Giosué, cuando llegue haya en el inicio Giosué, estaba el árbitro y me dijo usted y su hijo aquí no están , no pago la cuota, me dio un gran susto porque pueden regresarnos a casa, ¿a casa?, no, nos quedamos, Giosué y yo estamos inscritos, deme el número y si me lo dio, mira aquí, ¿Qué te parece? Esta bonito verdad, por seguridad hice que me lo pusiera

aquí también, en fin, a donde nos llevan a los papas Giosué es un buen lugar y tú ¿jugaste con los niños hoy?

- Giosué dice: si pero los otros niños no saben de las reglas del juego, dijeron que no es verdad que se gana un carro tanque y que no es necesario hacer puntos.
- Guido dice: y tu les creíste, son listos como zorras ellos no quieren que ganes puntos, cómo que no hay carro tanque que no te engañen.
- Giosué dice: pero ¿cuántos puntos hicimos hoy?
- Guido dice: como 50, bueno 48, me quitaron dos puntos porque me tropecé mientras, mientras jugaba brincando, me tropecé, pero fue divertido, nos moríamos de la risa, como me divertí, ya no veo la hora de regresar mañana, brincando, el tío vivo, todos esos juegos, bueno ya ni me acuerdo que tantos son, no los recordaré, basta por hoy estoy cansado y les dije. Oye, ¿ya comiste algo?
- Giosué dice: si, pero no pedí la merienda
- Guido dice, bravo, eso significa que son doce puntos para ti, 48 míos entonces 12 tuyos son 60 y por 60 puntos ya hemos ganado este pedazo de pan sin mermelada Giosué mira, toma y cómetelo.
- Giosué dice: papá, 60 puntos son muchos
- Guido dice: pero que pregunta, 60 puntos son muchos, mira quién es Bartolomeo, ¿cómo te fue haya?
- Bartolomeo dice: no me fue bien, me dieron 20 puntos.
- Giosué dice: hicimos mas nosotros
- Guido dice: no se lo digas, vamos adelante.

6.8.7 *Interpretante*

Como se puede inferir, el juego comienza a hacerse realidad en la mente de Guido y Giosué; los primeros puntos ganados y el premio obtenido, generan un reforzamiento del proceso sensopersuasivo producido en el niño.

El carro tanque real se detecta como una meta difícil de obtener, pero sirve como un motivo para que el niño se mantenga entretenido y aislado de la realidad, Giosué se siente

comprometido con el juego. Guido acentúa que sólo a él le debe hacer caso y no creer en lo que le digan los demás; se enfatiza la mentira en la trama y la doble realidad. Esta escena, el niño no cuestiona lo que el padre le dice, el engaño ha surgido efecto.

6.9 Escena 6 de la secuencia 15

Llega Giosué corriendo a donde está trabajando su papá y le dice que lo quieren obligar a bañarse, pero el niño se niega, Guido intenta persuadirlo a que se vaya a dar una ducha pero el niño le responde en forma negativa, el padre no insiste y acepta la decisión de Giosué y lo insita al juego diciéndole que continúe y se divierta.

6.9.1 Plano dos hasta el plano dieciocho

Se presenta un diálogo entre el padre y el hijo, donde el niño se niega a realizar una acción (ducharse), el padre pone poca resistencia en esta situación, lo que en un futuro genera que el niño no pierda la vida.

La duración del grupo de planos es de 1 minuto, resalta de nuevo la asociación y el reconocimiento icónico que tiene el carro tanque real, en esta etapa está en proceso de construcción del carro tanque y los puntos que han perdido en el juego.

Con el fin de reforzar la autoridad y sumisión, los planos son filmados en ángulo picado y contrapicado: la iluminación es difusa con dirección lateral. Se manifiesta una movilidad de cámara en panorámica y travelling. Los modos de filmación que se detectan son los siguientes:

- Plano general corto
- Plano medio
- Plano busto
- El plano americano
- Plano y contraplano

En los códigos sonoros tiene un sonido ambiente diegético y el dialogo (voz *in*) que mantiene Guido y Giosué. En el ámbito de la decoración, el vestuario no presenta muchas

variaciones, pero Guido está más sucio, lo que simboliza todo el trabajo forzado que ha pasado.

En igual forma, el maquillaje de Guido está más descuidado, simulando el sucio del trabajo. En la escenografía, las escaleras de metal, las maquinas en donde funden el hierro y la fabrica, hacen crear un entorno de trabajo bajo presión. Las imágenes claves de los planos son:







6.9.2 Diálogos o acciones claves

El padre recoge todos los elementos de su entorno, los une y crea nuevos argumentos lúdicos que siguen la misma línea de los que ha ya inventado, para mostrarle que construyen el carro tanque por el cual están participando en el juego. En este sentido, es pertinente resaltar el dialogo clave para un mayor entendimiento:

- Giosué dice: papá, papá
- Guido dice: Giosué ¿qué haces? No puedes estar aquí, vete que no te vean, vete ¿por qué no estás con los otros niños?
- Giosué dice: escuche decir que los niños deben ir a la ducha y yo no quiero hacerlo, no quiero ducharme.
- Guido dice: ve a ducharte
- Giosué dice: no
- Guido dice: si

- Giosué dice: no voy a ir
- Guido dice: ve a ducharte te digo
- Giosué dice: ¿qué estás haciendo papá?
- Guido dice: estamos haciendo el carro tanque, construimos el carro tanque, estamos con las ruedas, tenemos un pequeño retraso y debemos darnos prisa. Giosué aquí no puedes estar, ve a darte la ducha
- Giosué dice: no quiero ir, no quiero ir y no quiero ir.
- Guido dice: que cabeza dura, se lo diré a mamá, vas a perder diez puntos, escóndete allí detrás y cuando termine regresaremos juntos pero que no te vean, diviértete.

6.9.3 Interpretante

En esta escena, el niño tiene un contacto directo con la situación real, observa el trabajo forzado en el cual es sometido su padre. La obligación que tenía Giosué de tomar la ducha, la cual evadió, que hubiera significado la muerte.

El padre construye maquinaria de guerra en el trabajo forzado y construye el deseo inherente por el carro tanque, en la mente del niño. La persuasión se mantiene y es reforzada con más ejemplificaciones y demostraciones. Guido no puede mantener por completo alejado de la realidad la Giosué.

6.10 Escena 8 de la secuencia 15

En esta escena, Guido supo cuál era el objetivo de la supuesta ducha que pudo evadir Giosué, entonces decide que el niño debe mantenerse escondido y evitar el contacto con los soldados nazis, para lograr esto le dice a su hijo que es parte del juego y si lo cumplen, les generará puntos.

6.10.1 Plano uno

Aquí se explica que las reglas del juego han cambiado, el niño debe permanecer escondido para que puedan otorgarles cierta cantidad de puntos, esto los ayudará a obtener su

meta en el juego; para lograr esto, Guido cambia de lugar con Bartolomeo para ocultar al niño de la vista de los soldados nazis.

El encuadre es hecho en un espacio *in*, el plano dura 31 segundos, se evidencia un reconocimiento icónico con el carro tanque real y los puntos acumulados por esconderse. En las imágenes claves del plano se pueden apreciar:

- Plano general largo
- Plano medio
- Plano medio largo
- El plano americano:

Debe señalarse que el plano es grabado en un ángulo contrapicado con luz difusa lateral y aplicando una panorámica. Desaparece el sonido ambiente y solo se detalla los diálogos entre Guido, Giosué y Bartolomeo.

En la escenografía, está caracterizada por la reproducción exacta de las barracas, el sucio acumulado por todos lados y las sábanas grises y descuidadas. El vestuario y el maquillaje no tienen alteraciones. Las imágenes claves del plano son:

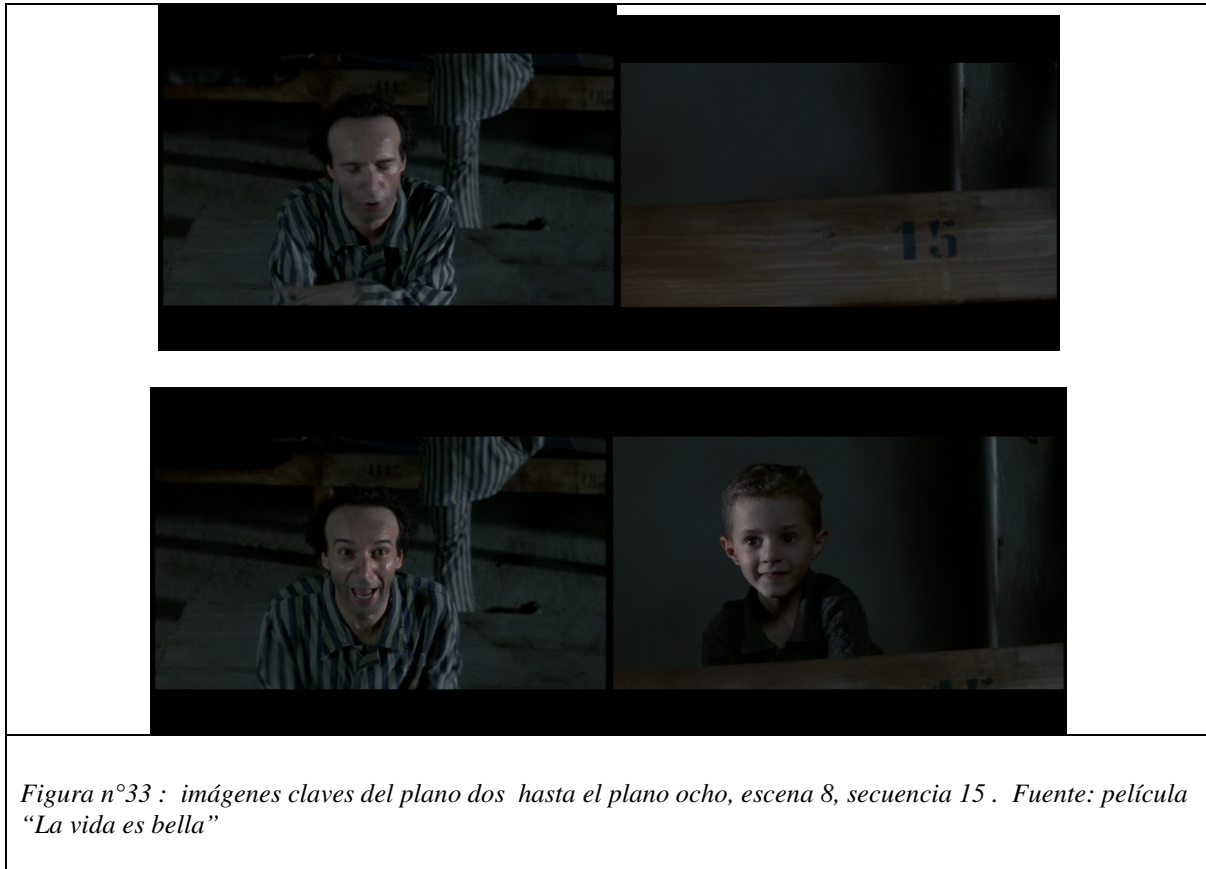


Figura n°32 : imágenes claves del plano uno, escena 8, secuencia 15 . Fuente: película “La vida es bella”

6.10.2 Plano dos hasta el plano ocho

El niño mientras que escucha las indicaciones de su padre, se esconde la parte de arriba de las literas, lugar que ya fue cedido por Bartolomeo, su padre le dice que él jamás ha visto al niño en tono de juego; el niño lo escucha, sigue el juego y se esconde por unos segundos; el padre se asusta cuando preguntas dónde está Giosué, entonces el niño aparece con una sonrisa y se vuelve a ocultar y su papá lo felicita.

Los planos medios cortos duran 13 segundos, grabado en un ángulo picado, con la luz difusa lateral; no tiene movimiento de cámara; en consecuencia, el vestuario, maquillaje y el atrezzo se mantienen sin variantes. Las imágenes claves de los planos son:



6.10.3 Diálogos o acciones claves

Guido decide esconder a su hijo para que no maten y le presenta una nueva etapa del juego, en donde nadie lo debe ver, Bartolomeo ayuda a Guido para que este objetivo se cumpla;

se sigue hilando el argumento lúdico para que el niño no se da cuenta de que evitó la muerte. El diálogo clave de esta escena es:

- Guido dice: de ahora en adelante debes esconderte todo el día, si nos ven se acabo, nos descalificarán.
- Giosué dice: yo qué debo hacer
- Guido dice: nada, debes, Victorino ayúdame, debes quedarte escondido todo el día, ¿entendiste?, no debes dejar que nadie te vea, especialmente esos soldados rudos y gritones, recuérdalo, escóndete; este es el momento más difícil Giosué pero si lo hacemos bien el carro tanque será nuestro, esto vale 120 puntos por día. Te vas conmigo, te escondes y no te preocupes tu desapareces, quién te ha visto, quién te conoce, yo jamás te vi, ¿dónde está?... ¿Giosué? , cuidado te estoy viendo, bravo.

6.10.4 Interpretante

Guido le presenta a su hijo una nueva etapa del juego en donde debe esconderse de la vista de los soldados nazis, el padre elabora una serie de premisas para que el niño se mantenga alerta y vea la diversión del juego. De este modo, el proceso persuasivo se mantiene firme, lo que le permite a Guido seguir construyendo una realidad alterna e hilando la realidad bella con elementos de la realidad fea.

6.11 Escena 12 de la secuencia 15

El personaje principal logra escabullirse de los soldados y entrar en una oficina para que su hijo pueda hablar por el altoparlante, con el fin de que Dora lo escuche y que sepa sobre sus deseos de estar con ella; además, este mensaje significa que su hijo está vivo. Dora escucha el mensaje con emotividad y tranquilidad.

6.11.1 *Plano tres hasta el plano cinco*

En estos tres planos, Dora escucha con asombro y alegría lo que su esposo e hijo le dicen por el parlante, aquí se da cuenta que el padre mantiene al niño en una mentira, en una doble realidad disfrazada como un juego.

Resulta clara la mención de la acumulación de puntos en el juego como un código de reconocimiento icónico; ente los códigos iconográficos se encuentra Dora, la madre del niño, es un personaje que no varía en el transcurso de la historia. El compendio de plano dura 30 segundos, se desarrolla en un ángulo neutro y los modos de filmación son:

- Plano general corto
- Plano medio
- Plano medio corto
- El plano americano
- Plano busto

En la escenografía se emplea luz natural con un movimiento de cámara en panorámica: también se puede apreciar un sonido no diegético, la música no está presente en el plano histórico pero aporta esperanza, atenúa la tensión en la escena. Otro código sonoro es la voz *in* de los personajes.

En los códigos sintácticos se evidencia una asociación por analogía y contraste, mención por el altavoz de los puntos acumulados en el juego. El vestuario de Dora es una pañoleta gris que cubre su cabello, un vestido de rayas negras con blanco, lo cual significa que es una mujer prisionera, definición dada por convencionalismo social.

El maquillaje de Dora se mantiene en un nivel básico y bien cuidado; por último, el atrezzo se caracteriza por ser patio del campo de concentración y el montón de ropa que dejaron las personas mayores y niños muertos en la cámara de gas. Las imágenes claves de los planos son:



Figura n° 34: imágenes claves del plano tres hasta el plano cinco, escena 12, secuencia 15. Fuente: película “La vida es bella”

6.11.2 Diálogos o acciones claves

Guido detecta la oportunidad de mandarle un mensaje de vida a su esposa, la cual está desconcertada porque no sabe del paradero de los dos en el campo de concentración, luego de escucharlos se siente esperanzada de que hayan podido sobrevivir. El mensaje fue el siguiente:

- Guido dice: mamá, mamá, papá me lleva en la carretilla y n sabe conducir y me hace morir de risa, vamos ganando, ¿Cuántos puntos llevamos papá?
- Giosué dice: adiós, corre. Corre, nos vamos que ahorita nos persiguen, vámonos, por acá, por acá.

6.11.3 Interpretante

Para resumir, el envío de un mensaje a Dora le manifiesta sobre el paradero del niño y el padre, siguen vivos. El mensaje esta cargado de esperanza, le transmite a su esposa tranquilidad. De igual manera, se ve reflejo una vez más, la doble realidad y el engaño en donde vive el hijo; Dora se vuelve parte del juego y se hace cómplice del engaño.

6.12 Escena 13 de la secuencia 15

Se produce la muerte de varias personas que comparten la misma habitación con Guido y Giosué, mientras que el niño se viste con su ropa seca, entra en la habitación una soldado nazi que les pide a los hombres salir de allí y dirigirse a otro sitio, en el momento que entra la soldado, Giosué se esconde y Guido aprueba esta acción guiñando el ojo.

6.12.1 Plano siete hasta el plano once

El niño siguiendo las indicaciones de su padre, se esconde al ver entrar en la habitación a una soldado nazi que les pide a los prisioneros que salgan de la habitación para una revisión médica, el padre al percatarse de la presencia de la soldado nazi, observa a su hijo esconderse en las literas y se siente un poco aliviado al ver que la mujer no se percató del niño.

El conglomerado de planos dura 10 segundos, es elaborado en un encuadre con espacio *in* con un ángulo neutro y contrapicado, la iluminación se mantiene difusa lateral y no tiene movimientos de cámara. Los fotogramas con captados en planos generales cortos y medios cortos.

Cabe destacar, entre los códigos sonoros se evidencia un sonido de lluvia que enfatiza el entorno en donde se desarrolla la historia; la voz se manifiesta en expresiones no verbales entre Guido y Giosué. En la escenografía, el atrezzo se conserva y el maquillaje es descuidado y sucio; el vestuario no varía. Las imágenes claves de los planos son:



Figura n° 35: imágenes claves del plano siete hasta el plano once escena 13, secuencia 15. Fuente: película "La vida es bella"

6.12.2 Diálogos o acciones claves

A pesar de ser una escena muy corta, aquí se evidencia la influencia y persuasión que presenta el hijo, al creerse que debe esconderse y no dejarse ver por los soldados para ganar puntos, y lograr el carro tanque, hecho que su padre apoya. En esta escena existen dos acciones clave:

- Giosué se esconde
- Guido le pica el ojo al percatarse de que su hijo se escondió.

6.12.3 Interpretante

Con base en lo expuesto, se observa una vez más que la persuasión se mantiene fuerte en la mente de Giosué; con expresiones no verbales, el padre certifica y aprueba las acciones del niño. El padre le da recomendaciones para ganar más puntos en el juego. Resulta evidente que el juego-engaño no cuenta con un nombre propio y las reglas del juego varían conforme el contacto del niño con la realidad, se hace más tangible.

6.13 Escena 2 de la secuencia 16

Luego de haber asistido a una revisión médica para que lo captaran como mesonero en una reunión, Guido regresa a su habitación en donde está Giosué quien se encuentra molesto porque se dio cuenta de las mentiras de su papá; el niño conoce la realidad y el destino de todas las personas que están en el campo de concentración, argumenta que las personas son quemadas para la realización de botones y jabón. Guido al ver la reacción del niño, busca argumentos lógicos para ocultar la realidad.

De esta manera, Giosué reta a su papá y le dice que desea irse a su casa y Guido emplea la herramienta del juego para persuadirlo sobre lo que acontece, diciéndole que es un engaño y si quieren se pueden ir pero la pérdida de los puntos para la obtención del carro tanque es inevitable. Giosué al ver como su padre maneja la situación, decide no desistir y continuar en el juego, motivado por ganar el carro tanque.

6.13.1 Plano siete hasta el plano treinta y nueve

En estos planos se puede observar que Giosué se da cuenta de la realidad, ya que una víctima del holocausto nazi, le dijo al niño qué hacían con las personas que estaban internados en el campo de concentración.

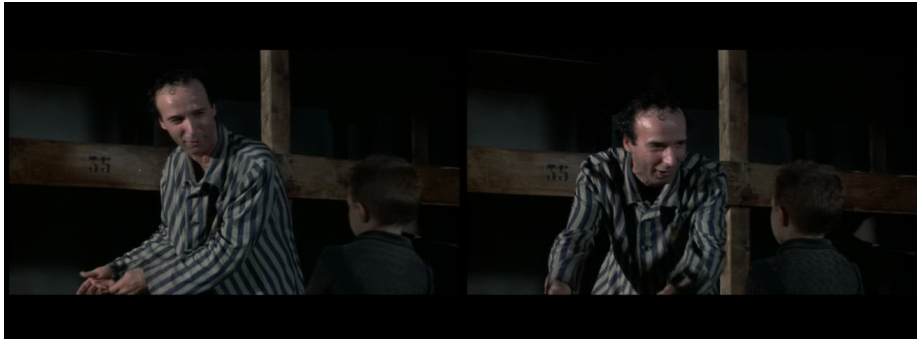
El niño cuestionó todo lo que le había dicho el padre, Guido al darse cuenta de que su hijo ya sabe lo que está sucediendo, inventa que todo lo que le dijeron es mentira, usa elementos humorísticos que lo ayudan a desmentir los hechos reales.

De esta manera, se detecta que la duración del grupo de planos es de 3 minutos con 4 segundos. Están filmados en un espacio *in*, con angulaciones de picado, contrapicado y neutro. El los códigos de la denominación y reconocimiento icónico reaparece la recordación e importancia de la acumulación de puntos para ganar el juego.

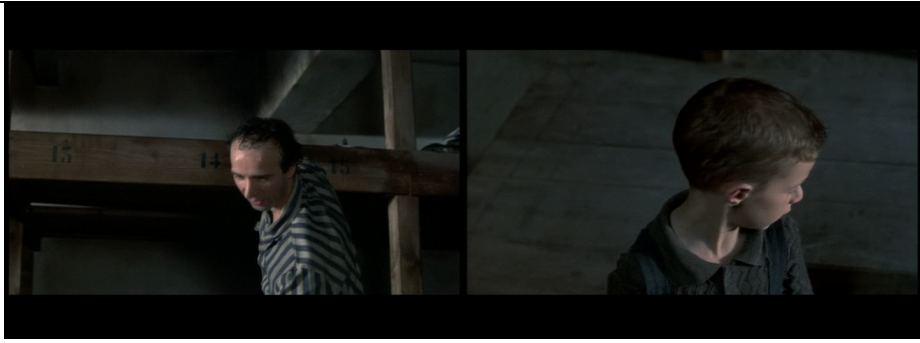
Para complementar, el sonido es diegético y la voz *in* destaca el diálogo entre Guido y Giosué; la cámara se mueve en un travelling corto y ejecuta panorámicas; por consiguiente, la iluminación es difusa y en dirección lateral. El vestuario, el maquillaje, la habitación y las barracas no presentan modificaciones. Como complemento, los planos que se detallan son: plano medio, plano busto, medio corto, plano americano, contraplano y plano con escorzo. Las imágenes claves de los planos son:













*Figura n° 36: imágenes claves del plano siete hasta el plano treinta y nueve, escena 2, secuencia 16
.Fuente: película “La vida es bella”*

6.13.2 Plano cuarenta hasta el plano cincuenta y siete

El niño después de haberle expresado al padre el deseo de irse a su casa, el padre le explica que si se van pierden todos los puntos, pero el niño no le importa lo que pueda pasar y desea irse, entonces el padre decidió complacerlo.

Antes de partir entabló una conversación con Bartolomeo, donde le da una recomendación sobre las cosas que le hacen falta al carro tanque real, esto hizo que el niño retomara el interés y la credibilidad en el juego y decidió quedarse.

El tiempo en el cual transcurren los planos es de 1 minuto y tres segundos, se emplea el carro tanque como arma de persuasión, conforma un código de reconocimiento icónico.

El vestuario, el maquillaje y el atrezzo se observan sucios y descuidados; en contraste, los planos son grabados en ángulo neutro y contrapicado con iluminación difusa y lateral. Se pone en evidencia el sonido ambiente de la lluvia y los diálogos entre Guido y Giosué crean lo que se conoce como voz *in*. Por consiguiente, los planos que se filman son: plano general corto, medio, medio corto y plano americano. A continuación se muestran las imágenes claves de los planos:







Figura n°37: imágenes claves del plano cuarenta hasta el plano cincuenta y siete, escena 2, secuencia 16.
Fuente: película "La vida es bella"

6.13.3 Diálogos o acciones claves

El padre hace unas comparaciones claves entre las personas y los objetos, para explicarle a su hijo sobre lo absurdo que es hacerle crueldades a las personas, le pone tono humorístico para engancharlo a la línea que llevo de juego y convierte esos hechos en absurdo para poder lograr persuadir de nuevo a su hijo. Para ello, Guido emplea el humor reflejado en el siguiente dialogo:

- Guido dice: Giosué, Giosué, Giosué, ¿Bartolomeo viste a Giosué?, cómo, qué, Giosué, Giosué, ¿qué haces?, ven
- Giosué dice: no
- Guido dice: te digo que vengas
- Giosué dice: no
- Guido dice: cómo no, ven, ven, ven, pero mira, mira como estas todo sucio, ahora cuando...
- Giosué dice: ¿dónde estabas?
- Guido dice: estuve, te lo dije, tuve que terminar esa mano de cartas
- Giosué dice: con nosotros hacen botones y jabón
- Guido dice: ¿qué es lo que dices?
- Giosué dice: nos queman a todos en el horno
- Guido dice: pero ¿quién te lo dijo?

- Giosué dice: un hombre que lloraba y dijo que con nosotros hacen botones y jabón.
- Guido dice: Giosué cómo fue que le creíste otra vez, vaya, yo creía que tu eras un niño listo, astuto, inteligente. Botones y jabón con la gente sería el colmo de los colmos no te parece. Te lo creíste. Ja ja ja ja, imagina, mañana me lavo las manos con Bartolomeo, una buena enjabonada y luego me abotono con francisco, maldición se me ha caído Jorge. ¿esto te parece una persona? Ja ja ja, te jugaron una broma y tu caíste, botones y jabón, ¿qué más te dijeron?
- Giosué dice: que nos cocinan en el horno
- Guido dice: ja ja ja
- Giosué dice: nos queman en el horno
- Guido dice: ja ja ja, nos queman, te lo creíste todo. He visto leños en el horno pero hombres en el horno, jamás los vi. Ja ja ja. Oye me falta leña, metan a este abogado. Oye este abogado no arde, está muy verde, mira cuanto humo hace. Ja ja ja, Giosué... botones y jabón, nos queman en el horno. Oye, porque no hablamos de cosas más serias, mañana en la mañana tengo una carrera de sacos con esos rudos gritones.
- Giosué dice: basta papá quiero ir a casa
- Guido dice: ¿ahora?
- Giosué dice: ahora
- Guido dice: pero es que ahora llueve ¿no ves? Te dará una fiebre de 40 grados
- Giosué dice: no me importa, vámonos.
- Guido dice: está bien, si quieres irte, está bien, recojo la ropa y nos vamos, está aquí.
- Giosué dice: ¿podemos irnos?
- Guido dice: claro que sí, no pensarás que aquí tienen a la gente a la fuerza Giosué, sería el colmo. Esto no sería tan bello en verdad. Vamos hacemos las maletas y nos vamos, recojo las cosas y nos vamos, y que lástima porque íbamos en primer lugar, pero esto se tira y nos borran, el carro tanque de verdad lo ganarán otros niños

- Giosué dice: no hay otros niños, soy el único
- Guido dice: que no hay otros niños, claro que si, está plagado de niños
- Giosué dice: ¿y dónde están?
- Guido dice: por allí, están escondidos, nadie debe verlos, esto es un juego enserio.
- Giosué dice: no entiendo nada del juego, ¿cuántos puntos tenemos?
- Guido dice: 687, te lo he dicho mil veces también. Vámonos, vamos en primer lugar pero si quieres irte...
- Giosué dice: ¿vamos en primero?
- Guido dice: vamos en primero, te lo he dicho, claramente, pero si quieres nos iremos. Allí está la clasificación pero si quieres nos iremos, da igual. Adiós Bartolomeo Giosué y yo nos vamos hoy, estamos cansados. A lo olvidaba, el carro tanque ya está terminado, antes de partir te recomiendo que le hagas una limpieza de bujías y te recomiendo tires el aire porque si no se atascará el cañón con la rueda, la metralla; el cañón, viste que bonito quedó, está bien, mueve el freno de mano antes de salir. Giosué y yo nos vamos porque él quiere abandonar, pudimos haber regresado con el carro tanque pero nos regresaremos en autobús pero es igual. Adiós, Giosué y yo nos vamos, adiós a todos muchachos ya nos cansamos y nos vamos, hasta luego, vámonos Giosué o perderemos el autobús. Adiós a todos muchachos y gracias. Giosué vamos, vámonos
- Giosué dice: pero está lloviendo y me dará fiebre de 40

6.13.4 Interpretante

En esta etapa, el proceso persuasivo se quiebra debido a que el Giosué tuvo un contacto directo con la realidad, está consciente de lo que hacen con las personas prisioneras en el campo de concentración; el padre tiene que reconstruir otra vez el argumento lúdico, reforzarlos de tal manera que el niño vuelva a engancharse en el engaño.

Para ello, resalta la acumulación de puntos en el juego y describe en detalle el carro tanque que está imaginariamente, en las últimas etapas de construcción; lo que ocurre en esta

escena es que el padre crea con las características del carro tanque una trampa, cuyo fin último es persuadir de nuevo al niño.

6.14 Escena 5 de la secuencia 16

Sucede, pues, que Giosué se encuentra jugando solo en la habitación y de pronto, entra Guido buscando a su hijo para mostrarle que hay muchos niños escondidos que participan, al igual que él en el juego, le muestra a un niño alemán al cual llaman Sbars, Guido estimula a su hijo para que se mantenga alerta con el objetivo de ganar el juego; la soldado nazi se percata de Giosué y lo confunde con un niño alemán más y se lo lleva a la reunión en donde Guido es mesero. El padre le dice a su hijo que debe permanecer callado, empieza una nueva etapa del juego.

6.14.1 Plano siete hasta el plano nueve

El padre percibe de que a su alrededor hay niños alemanes jugando y escondiéndose, entonces decidió buscar a su hijo para que veas que todo lo que le había dicho acerca del juego era cierto, le aconsejó que los eliminará a todos, debía mantenerse escondido también.

Los planos tienen una duración de 56 segundos, se ubica un código iconográfico, son los niños alemanes que se esconden para ganar el premio, el carro tanque real. Se detalla en los fotogramas el uso del ángulo neutro con luz natural. La cámara se mueve en panorámica y travelling.

El vestuario de Giosué está aun más sucio; Guido viste como un mesero de marrón claro y marrón oscuro, lo que denota una sensación de depresión en el personaje, engaño entre el padre para con el hijo pero cargado de contenido emocional.

Por otra parte, el maquillajes es básico, bien elaborado, la escenografía está conformada por los alrededores de los edificios que constituyen el campo de concentración. Los planos utilizados son: plano general, plano general largo, general corto, medio y plano americano. Las imágenes claves de los planos son:







Figura n° 38: imágenes claves del plano siete hasta el plano nueve, escena 5, secuencia 16. Fuente: película “La vida es bella”

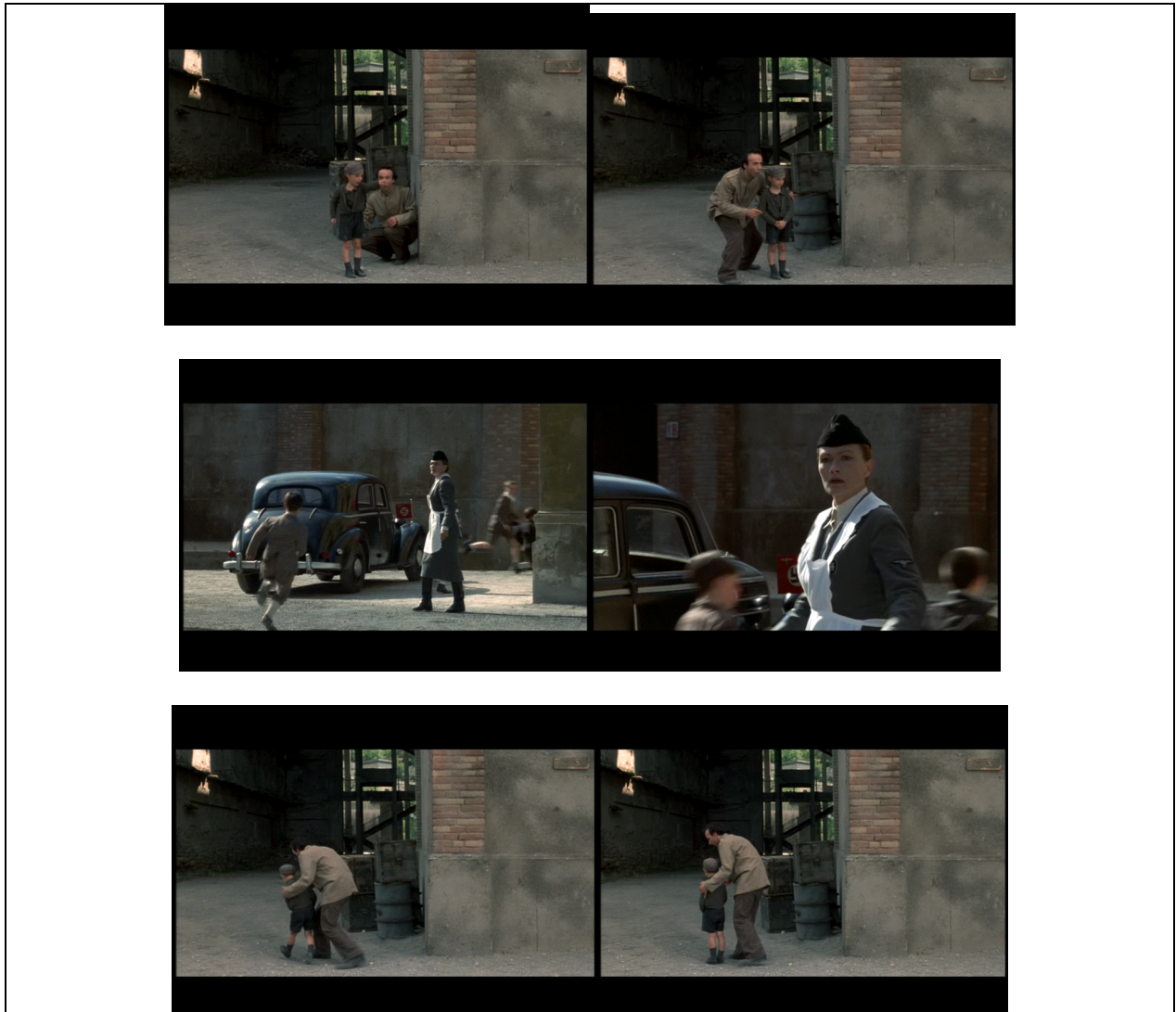
6.14.2 Plano dieciséis hasta el plano treinta y nueve

La soldado nazi sale al patio a llamar a los niños, con el fin de que entren en el salón de la reunión y observa a Guido hablando con Giosué, el niño le pregunta a su padre si esto es motivo de descalificación, pero el padre le dice que no, es una nueva etapa en donde se debe mantener el silencio, para ganar más puntos.

Los planos transcurren en espacio *in* y duran 1 minuto con 5 segundos, en un ángulo picado y con iluminación natural, el movimiento de cámara se ejecuta en panorámica y la voz *in* muestra un cambio, el dialogo se da entre la mujer nazi Giosué y Guido.

De este modo, se detalla un código sintáctico, la asociación por analogía y contraste en donde el juego sigue, pero esta vez en una nueva etapa, el silencio es el generador de puntos.

El vestuario y el maquillaje no tienen alteraciones, el patio que forma las adyacencias de los edificios, son usados como reclusorio o campo de concentración y a la vez, un patio de diversión. Los encuadres se desarrollan en planos generales, planos generales cortos, plano medios, altura de plano busto y americano. Las imágenes claves de los planos son:









6.14.3 Diálogos o acciones claves

El padre aprovecha la presencia de los niños nazi para mostrarle a su hijo que todo lo que le ha venido contando es verdad, fortalece la doble realidad y pone una nueva etapa en la cual el niño gana puntos:

- Guido dice: Giosué, Giosué, soy yo, soy papá, debo decirte algo importante, ven, corre, corre, por esta mano que ese niño no se me escapa
- Giosué dice: ¿de verdad hay un niño?
- Guido dice: hay como mil, son como ratas, se esconden por donde sea, se quieren llevar nuestro carro tanque esos pilluelos, quieto. Espera, creo que lo vi, debe estar allí cerca, ven, mira aquí, ve a ver si está escondido allí adentro, yo vigilo, te espero, te espero.
- Giosué dice: papá allí está, esta.
- Guido dice: ¿está? Y como era ¿es rubio?
- Giosué dice: si
- Guido dice: entonces es el, se llama Sbars, hace tres semanas que está allí adentro, el segundo clasificado y lo hemos eliminado. Tarde o temprano encontraré a los otros
- Giosué dice: ¿cuántos hay?
- Guido dice: muchísimos, está lleno, están escondidos por donde quieran.
- Giosué dice: papá mira
- Guido dice: son muchos, ve, ve, pronto, pronto, elimínalos, vamos. Maldición nos vio
- Giosué dice: ¿nos eliminaron?
- Guido dice: no, no, ahora solo viene a pillarte a ti, ahora empieza el juego del silencio ¿entendiste?, tu no debes hablar más júralo. Júralo.
- Giosué dice: lo juro
- Guido dice: ¿oyes? Habla un poco extraño no se le entiende nada, tu siempre callado he, si pasamos esto el primer premio es nuestro, seremos los primeros clasificados del juego del silencio, siempre callado, ¿entiendes?, siempre callado, siempre.

6.14.4 Interpretante

Por consiguiente, para robustecer el proceso persuasivo de engaño que vive Giosué, el padre utiliza elementos de la realidad que son los niños nazis ubicados en el patio del campo de

concentración jugando, y los asocia con el juego, colocándolos como participantes que están compitiendo para ganar el carro tanque real, aconseja a su hijo que debe mantenerse alerta y encontrarlos a todos para eliminarlos.

Es por eso que Giosué al ser confundido con un niño más, le permite compartir con los niños alemanes, hecho que le hace ver más creíble el argumento lúdico que le presenta su padre, el juego adquiere un segundo nivel, el niño de mantenerse callado para que no se ha delatado por los soldados nazis, las dos realidades se unen y se complementan.

6.15 Escena 6 de la secuencia 16

En la reunión de los militares nazi en donde Guido se desempeña como mesero, atiende en el lado de los niños, en ese lugar se encuentra Giosué, cuando un soldado nazi le da un postre, el niño le dice gracias y rompe el voto de silencio que le ha hecho a su padre, el mesero nazi se da cuenta del niño infiltrado y se dirige a buscar a otro soldado nazi.

Guido responde ante esta situación poniendo a los demás niños a repetir la misma palabra pronunciada por Giosué varias veces, el padre es regañado por el soldado nazi y pudo ocultar a su hijo.

6.15.1 Plano catorce hasta el plano treinta y uno

El niño ha sido confundido con los demás niños alemanes, es llevado a la reunión donde se consigue con el alto mando militar alemán pero está apartado con los demás niños, el soldado alemán que también está haciendo el papel de mesero en esa cena quién le da un postre a Giosué, él le contesta en italiano gracias, esta simple palabra lo delata, el soldado nazi se percata de que está infiltrado, entonces se llama a la mujer nazi y le dice sobre el niño, pero Guido reacciona y le pide a los demás niños que repitan con él la palabra gracias en italiano, la mujer nazi ve y regaña a Guido diciéndole que no hable con los niños.

El grupo de planos tiene una duración de 1 minutos con 10 segundos, son filmados en angulaciones neutras, picados y contrapicados leves, cuenta con una iluminación difusa desde arriba; el sonido ambiente diegético es originado por la gente comiendo y conversando; también

existe un sonido diegético iniciado por la musicalización que forma parte del plano histórico; la música clásica le da al entorno una sensación de relajación y clama. De la misma manera, la voz *in* está determinada por el diálogo entre el mesero nazi y Giosué.

La escenografía se desarrolla en un salón decorado con símbolos nazi, que ubican al espectador en la época. Los modos de filmación detectados en los planos son: general corto, medio, medio largo y medio corto. Las imágenes claves de los planos son:





Figura n° 40: imágenes claves del plano catorce hasta el plano treinta y uno, escena 6, secuencia 16. Fuente: película “La vida es bella”

6.15.2 Plano treinta y ocho

El niño está comiéndose un postre cuando su papá se acerca a él y le dice que coma despacio, mucha comida en poco tiempo hace daño, ya el juego está por acabar, enfatiza. El plano dura 23 segundos, grabado en un ángulo neutro y bajo luz difusa pero dirigida desde arriba, la cámara se mueve en panorámica y contiene dos clases de sonido, el primero es ambiental diegético y el segundo es el diálogo entre Guido y su hijo.

Los modos de filmación se hicieron en plano medio largo, medio corto y busto; la decoración se destaca por que el salón en donde se desarrolla la historia tiene símbolos nazis, los cuales ubican al espectador en la época, la matanza de los judíos. El vestuario no varía y el maquillaje se presenta impecable y básico, acorde al entorno. Las imágenes claves de los planos son:



Figura n° 41: imágenes claves del plano treinta y ocho, escena 6, secuencia 16. Fuente: película “La vida es bella”

6.15.3 Diálogos o acciones claves

Guido presiente que el juego va a terminar y le aconseja a su hijo que debe tener paciente, todo va a culminar. A pesar de que Giosué comete un error, el ingenio de su padre le hace escapar de su posible destino, los argumentos que expresa el padre en este plano, ratifica el proceso persuasivo del niño.

- Giosué dice: gracias
- Guido dice: no, no dar toche, di gracias, muy bien, gracias, gracias.
- Giosué dice: despacio, despacio, come despacio Giosué te hará daño, vamos en la punta, tal vez esto termine pronto Giosué, si, el juego acabará, no te equivoques, no te equivoques, despacio.

6.15.4 Interpretante

Como conclusión final, el juego está en su tercera etapa, está por finalizar, y Guido le da consejos a su hijo, se debe mantener fuerte y no equivocarse; este argumento muestra lo que ha logrado el proceso persuasivo y el engaño en el niño.

Sobre el asunto, Giosué se ve aún más comprometido en el juego, este compromiso lo adquirió al observar y compartir con los niños nazi; debido a ese hecho, Giosué confía plenamente en todo lo que su papa le dice y no cuestiona lo que está a su alrededor.

6.16 Escena 2 de la secuencia 17

El final de la guerra estimula a Guido a esconder en la caseta a su hijo para que los nazis no lo encuentren y lo maten, le dice a Giosué que el motivo por el cual su entorno está alborotado es porque los soldados nazis están buscándolo, él es el único que queda en el juego y está en la primera posición para ganar el carro tanque real.

Mientras tanto, Guido se disfraza de mujer para poder infiltrarse en el área de las prisioneras y encontrarse con su esposa pero no la consigue; e un intento fallido es captado por un soldado nazi.

6.16.1 Plano cuatro hasta el plano seis

El grupo de planos tiene una duración de 13 segundos, entre los códigos iconográficos destaca Giosué como el único niño que queda en el juego y lo están buscando todos; por otra parte, el sonido digético ambiente de la gente alterada y tratando de escapar, causa desesperación y suspenso que es reforzado con la musicalización.

En efecto, se evidencian tres códigos sintácticos, el carro tanque real, extraído del continuum de la realidad y puesto el gran premio, los 1000 puntos acumulados en el juego, crean dos asociaciones por analogía y contraste. El vestuario y maquillaje se muestran sucios y descuidados.

La captación de los fotogramas se ejecuta de noche, es el patio del campo de concentración y esta todo revuelto, hay fuego y la gente corre por todos lados, creando un aura de desesperación; el ángulo es neutro y la luz es artificial, presenta panorámica y travelling. Los tipos de planos que se detallan son: plano general corto, medio corto y plano americano. Las imágenes claves de los planos son:



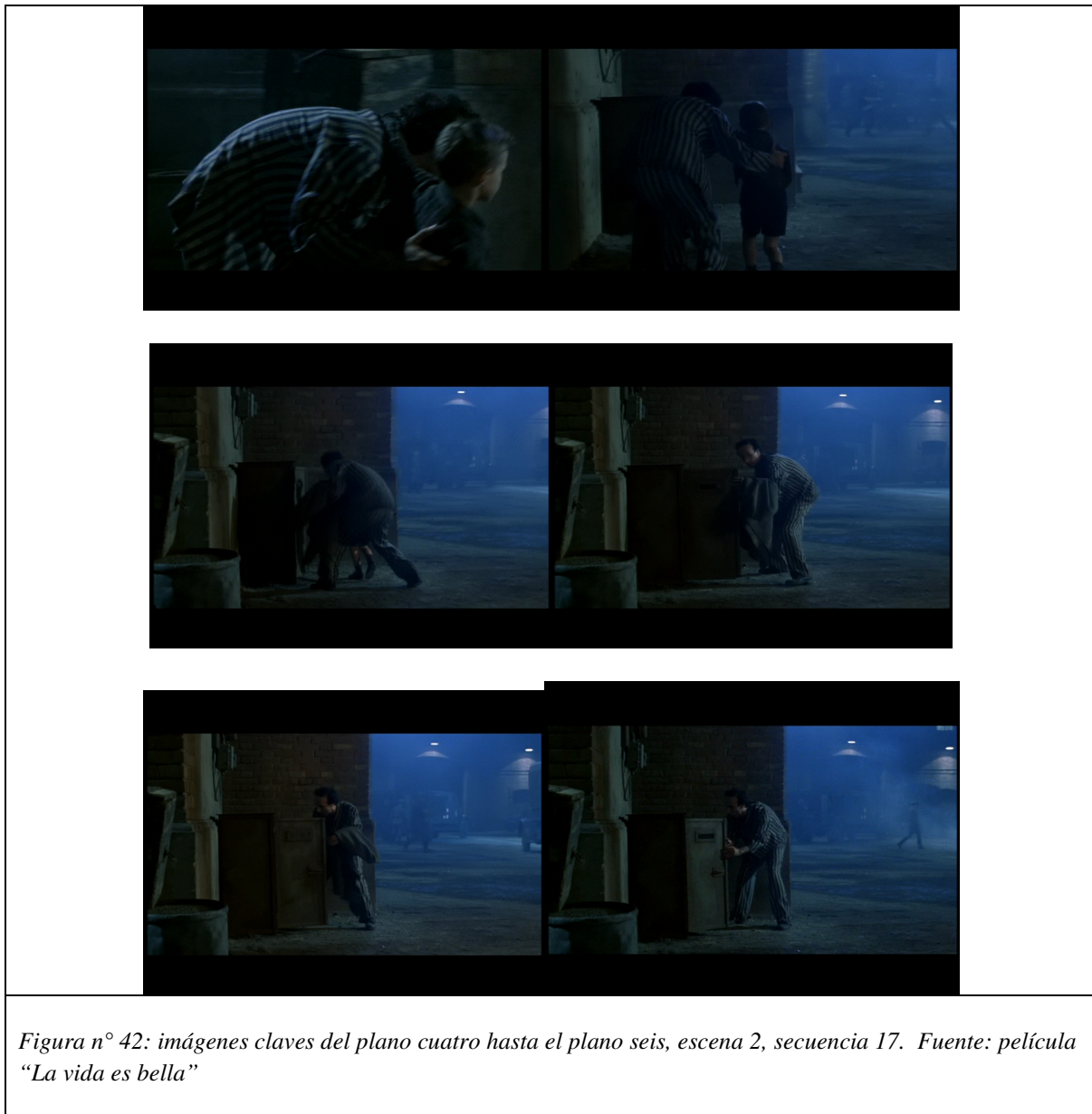


Figura n° 42: imágenes claves del plano cuatro hasta el plano seis, escena 2, secuencia 17. Fuente: película “La vida es bella”

6.16.2 Plano doce

Le aconseja a su hijo que se mantenga oculto para que los soldados nazis no lo vean, el único que queda y no debe equivocarse en la última etapa del juego, el plano medio corto tiene una duración de 54 segundos con ángulo neutro e iluminación artificial proveniente de una dirección lateral. Contiene un sonido diegético de agitación y una voz in (diálogo entre Guido y Giosué). El vestuario y el maquillaje no varían. El plano transcurre en una caseta vieja, le sirve de escondite al niño para no ser detectado. Las imágenes claves del plano son:



Figura nº 43: imágenes claves del doce, escena 2, secuencia 17. Fuente: película “La vida es bella”

6.16.3 Diálogos o acciones claves

El padre refuerza aun más el argumento lúdico debido a que no desea que su hijo vea que es el fin de la guerra, solo estaba persuadiéndolo para que creyera que solo era un juego y inventa que ya es el fin del juego, el niño es el único y con palabras de felicidad y emotivas le dice adiós a su hijo. Guido pone fin al juego en el siguiente diálogo:

- Guido dice: Giosué mira, mira, mira como están de enojados, fúricos, ¿ya los vistes? Míralos te están buscando, te están buscando, todo es por ti, tu eres el último que queda, el único que falta, mira, buscan hasta de abajo de las piedras, mañana el juego termina, es la premiación, si no te encuentran esta noche haremos 60 puntos.
- Giosué dice: ¿y cuántos puntos llevamos?
- Guido dice: llevamos 940 más 60
- Giosué dice: 1000
- Guido dice: primer premio, ganamos, mira como te buscan están enojados, no te equivoques esta noche, ve a la caseta veloz como un rayo, veloz.
- Giosué dice: allí esta Sbans
- Guido dice: ¿qué?
- Giosué dice: Sbans el niño rubio papá
- Guido dice: ha, ya, lo eliminaron ayer, lo agarraron, lo eliminaron, ese es el lugar más seguro, allí nadie busca estaba Sbans. Vamos, ven acá, veloz como un rayo vamos, uno, dos, tres; vamos, vamos, vamos. Veloz, veloz, métete allí. Toma la cobija por si hace frío, tómala, yo regresaré pronto Giosué, adiós, regresare pronto voy a despistarlos, me parece que se fue por haya señor.
- Giosué dice: papá me dije un gran susto
- Guido dice: Giosué, dame la manta ¿tienes frío?
- Giosué dice: no
- Guido dice: entonces dame el suéter, dame el suéter para tirarlo en un árbol y despistarlos, muy bien, muy bien. Ves como te buscan todos, todos te gritan ¡dónde está Giosué! ¡dónde está Giosué! Y dicen maldiciones, están muy enojados y furiosos, no te encuentra nadie, y ahora adiós. Escúchame Giosué, si yo tardara en volver contigo, tú no te muevas, no salgas, tu no debes salir, escúchame debes salir solo cuando haya silencio absoluto y no veas a nadie por seguridad, repítelo.
- Giosué dice: yo no salgo hasta que no haya ruido ni nadie
- Guido dice: bravo cabeza dura, adiós Giosué nos veremos pronto.

6.16.4 Interpretante

Se presenta la etapa final del juego, el niño resulta victorioso con los 1000 puntos, el argumento lúdico junto con la doble realidad presentes en un entrono de caos, elementos que estimulan ingenio y la imaginación de Guido quien suma todo lo que ha venido construyendo en aquel mundo fantasioso, para que el niño se mantenga alerta y no se ha detectado, y gane el gran premio, el carro tanque o lo que realmente ganó, preservar su vida.

6.17 Escena 8 de la secuencia 17

El soldado nazi lleva prisionero a Guido quien intenta escapar pero se da cuenta de que su hijo lo observa, entonces busca hacer mímicas y movimientos con carácter humorístico para que el niño vea que todo es un juego, luego de esto el soldado que lleva al padre, lo retira a un lugar apartado y lo mata.

6.17.1 Plano cuatro hasta el plano ocho

Giosué observa a su padre desde la caseta abandonada, detalla que un soldado nazi lo lleva apuntado con un arma, Guido como último intento de que su hijo no se dé cuenta de la realidad, ejemplifica en tono humorístico la marcha de los soldados.

El conjunto de planos dura 20 segundos, realizados en tres tipos de planos: general corto primer plano y busto; con ángulo neutro e iluminación artificial lateral. Es importante destacar en los movimientos de cámara, una perspectiva subjetiva tomada desde el interior de la caseta, también se detecta un travelling.

El sonido diegético ambiente es generado por la gente alborotada, la música presente en los planos provoca una sensación de suspenso. La escenografía es realista, se desarrolla en el patio del campo de concentración y en la caseta vieja. Las imágenes claves de los planos son:



Figura n° 44: imágenes claves del plano cuatro hasta el plano ocho escena 8, secuencia 17. Fuente: : película “La vida es bella”

6.17.2 Diálogos o acciones claves

El padre, unos segundos antes de morir le regala una pantomima que hace reír a su hijo, mostrando que a pesar de todo lo malo la vida es bella, logro ocultar la realidad con humor e imaginación. Las acciones claves en estos son:

- Guido hace muecas y en tono juguetón una marcha mientras que el soldado le apunta
- Giosué se echa a reír

6.17.3 Interpretante

No obstante, es importante la aplicación de lenguaje no verbal, debido a que es la única herramienta que tiene Guido para complementar el proceso persuasivo-engañoso, donde el niño está inmerso; los gestos están cargados de humor, ironía y felicidad, características que ocultan la desesperación y angustia que posee Guido, cuyo fin último es ocultar casi por completo la realidad en los ojos del niño.

6.18 Escena 1 de la secuencia 18

Giosué sale de la caseta al darse cuenta de que no hay nadie a lo alrededor, cumpliendo los consejos que su padre le dio antes de morir, y observa como un carro tanque real se acerca a él y le dice que aborte la unidad, el niño confirma que todo lo que le había dicho su papá era real.

6.18.1 Plano veinticuatro

Giosué se encuentra en el patio del campo de concentración y observa el desorden dejado por los militares nazi, cuando escucha el sonido del avance de carros tanques, lo que genera este hecho en el niño es la certificación del argumento lúdico expuesto por su padre.

El plano tiene una duración de tres segundos, es elaborado en un espacio in con ángulo picado en plano busto; la iluminación es obtenida de modo natural, por la luz del sol; en los

códigos sonoros se detecta un sonido diegético ambiente del carro tanque avanzando y una voz en *in*, cuando el niño exclama “es verdad”.

De igual modo, el carro tanque real y su relación con el carro tanque de juguete perteneciente al niño, se ve reflejado en una asociación por analogía y contraste. El vestuario del niño no varía el maquillaje se nota un poco descuidado, con el objetivo de crear la sensación de haber pasado toda una noche encerrado en un lugar estrecho. La imagen clave del plano es:



6.18.2 Diálogos o acciones claves

Reconoce que todo lo que le dijo su padre era cierto, el ver el carro tanque real entrar le otorga fuerza y credibilidad a todo lo que le justifico y le explico su padre. El juego ha terminado y él es el único ganador:

- Giosué dice: ¡es verdad!

6.18.3 Interpretante

El argumento lúdico que fue construido por Guido después de su muerte, fue certificado por su hijo, cuando ve entrado en el campo de concentración el carro tanque americano, se muestra como convergen las dos realidades y se unen para formar una sola, la que el niño está viendo.

6.19 Escena 2 de la secuencia 18

Por último, en un desfile de tanques de guerra y artillería, Giosué está en brazos de un soldado estadounidense, cuando observa a su mamá en una esquina y sale corriendo para reencontrarse con ella. El niño le cuenta a su mamá lo que vivió en el campo de concentración con su papá, el juego en el que ambos participaron, los puntos acumulados y su victoria.

6.19.1 Plano siete

El plano dura 14 segundos, en esta etapa ya ha culminado el juego, Giosué es el ganador del carro tanque. Se puede apreciar la convergencia entre el carro tanque de juguete y en la obtención del carro tanque real por la suma de los 1000 puntos, son códigos de reconocimiento icónicos debido a que fueron extraídos de la realidad y dotados de nuevas significaciones por parte de Guido.

Se caracteriza por ser un plano medio corto, grabado en luz natural para crear realismo, la angulación es un contrapicado leve y el movimiento de cámara es un travelling. Por otra parte, el sonido no diegético se genera por la música que crea un ambiente victorioso.

La voz *in* se origina por la conversación entre el soldado americano y de Giosué. El vestuario y el maquillaje no varían. La escenografía se desarrolla en un entorno natural, el campo de concentración destrozado y el desfile de la artillería de los soldados aliados.



Figura n° 46: imágenes claves del plano siente, escena 2, secuencia 18. Fuente: película “La vida es bella”

6.19.2 Plano ocho hasta el plano trece

Giosué se reencuentra con su madre quien lo recibe con gestos de alegría, el hijo le expresa lo feliz que está por verla; además, destaca que en todo el juego se murió pero de la risa, gracias a su padre.

Duración del grupo de planos es de 29 segundos, el encuadre es un espacio in; desarrollado en tres tipos de plano: contraplano, medio corto y con escorzo. El ángulo es neutro y con luz natural.

La cámara se mueve en un travelling; en contraste, el sonido no diegético se mantiene igual que en el plano anterior. La Voz *in* se origina por el diálogo entre Giosué y Dora. El vestuario no varía, el maquillaje se observa descuidado y la escenografía es un entorno natural.



*Figura n° 47: imágenes claves del plano ocho hasta el plano trece, escena 21 secuencia 18.
Fuente: película "La vida es bella"*

6.19.3 Diálogos o acciones claves

Para finalizar, Giosué tiene una conversación corta con su madre y le explica en pocas palabras, lo feliz que se siente por regresar a casa con el primer lugar y la obtención del carro tanque prometido por su padre.

- Giosué dice: mamá, mamá, mamá, hemos ganado
- Dora: Giosué, si hemos ganado. Giosué
- Giosué dice: 1000 puntos para morir de risa, primeros, regreso a casa con el carro tanque, hemos ganado...

6.19.4 Interpretante

Como resultado, Guido logra mantener a su hijo vivo, acción que le confiere el cumplimiento de otra promesa que le hizo a su hijo, reencontrarse con su madre y regresar a casa con el primer lugar y en el carro tanque. También se pone en evidencia el conflicto ocultado ingeniosamente por el padre quien desarrolló el argumento del lúdico eficaz, empleando el humor, esto a la final provocó en el niño una sensación de alegría y diversión.

6.20 Interpretación final

El director del film quien también se desempeña como actor principal(Guido), crea un conflicto interno en la historia para que el espectador comprenda la doble realidad, la vida bella vs vida fea. Para lograr tal propósito, la trama central pasa por tres etapas:

- Percepción de los elementos y diálogos presentes en las escenas
- Entendimiento de las acciones y de los diálogos claves entre e Guido y Giosué
- Comprensión de las etapas del juego y cómo esta herramienta lúdica ayuda a construir y separar la vida bella de la vida fea

VII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

En Conclusión, Guido consigue su meta, mantener a su hijo vivo y apartado en su totalidad de la vida fea, le realidad que se experimenta como prisionero en un campo de concentración. Es por ello que, en la historia destaca el desarrollo del argumento lúdico en cuatro etapas:

- El inicio: se explican las reglas del juego y el proceso de cómo acumular los puntos.
- El juego del escondite: para que los soldados nazis no vean al niño y lo maten.
- El juego del silencio: el niño tiene que mantenerse callado.
- El fin del juego: resulta ganador quien reúna 1000 puntos y no sea detectado por los soldados nazis.

Sobre la base de lo explicado, se observa que el niño nunca es persuadido en su totalidad, el engaño hace efecto a medias, ya que Giosué tiene cierta conciencia de lo que está sucediendo a su alrededor, y en ocasiones cuestiona lo que el Padre le dice.

Cabe considerar, por otra parte, la construcción de la vida bella o realidad alterna, fue producido espontáneamente a medida que van pasando los hechos, el padre va uniendo los elementos de la realidad con componentes imaginarios de carácter humorístico, para ir conformando argumentaciones lúdicas.

Dentro de este orden de ideas, los personajes que entraron en contacto con Guido y Giosué, se percataron del engaño que estaba formando su padre, en varias oportunidades, estos personajes participan en el juego del engaño; lo que refuerza en cierta medida, que el niño creyera en su mayoría, todos los razonamientos hechos por el padre.

En efecto, el niño vive en un mundo de fantasía y mentira, en donde los contactos ocasionales con la realidad fueron inevitables para el padre. La analogía del carro tanque real con un carro tanque de juguete crea en Giosué, un objeto deseado, meta material por la cual el niño debe soportar situaciones irregulares, condiciones deplorables, con el fin de obtener el primer premio.

7.2 Recomendaciones

- La película “La vida es bella” en su totalidad, está compuesta por varios conflictos internos que pueden ser analizados de manera aislada, aplicando diferentes métodos de segmentación del film.
- Es pertinente estudiar la narratología y procesos comunicativos para una total comprensión de la semiosis interna en el film.
- La generación de nuevos conocimientos en la semiótica fílmica que sirvan como guía o punto de partida a otros estudios.
- Es importante identificar los tipos de signos de Peirce en imágenes cargadas de contenido semiótico que porten una explicación completa de la doble realidad tratada en el film.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- Acosta I. N., & Alonso V, (2005). *The rocky horror picture show: matriz de análisis asociado los modelos de Peirce y Kowzan* (tesis de pregrado). Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- Anónimo. (2008). *Charles Sanders Pierce. Definición y clasificación del signo*. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/8579049/Charles-Sanders-Pierce-Definicion-y-Clasificacion-Del-Signo#scribd>
- Alcaide, M. (2010). *Introducción al lenguaje del cine*. Recuperado de <http://historiavcentenario.wikispaces.com/file/view/Introducci%C3%B3n%20al%20Lenguaje%20del%20Cine.pdf/113351117/Introducci%C3%B3n%20al%20Lenguaje%20del%20Cine.pdf>
- Alcaide, M. (2012). *Breve introducción a la historia del cine*. Recuperado de <http://historiavcentenario.wikispaces.com/file/view/Breve%20introducci%C3%B3n%20a%20la%20Historia%20del%20Cine.pdf/144651401/Breve%20introducci%C3%B3n%20a%20la%20Historia%20del%20Cine.pdf>
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Recuperado de <http://www.fba.unlp.edu.ar/medios/biblio/Altman-Los-Generos-Cinematograficos.pdf>
- Arango, C. A. (2009, enero-junio). Ideas para ir de la semiótica del signo a la semiótica del discurso en el texto audiovisual: Un mínimo itinerario nocional. *Luciérnaga Audiovisual*. Recuperado de http://www.politecnicojic.edu.co/luciernaga%20v2/archivospdf/ARANGO_4.pdf
- Arias, F. (1999). *El proyecto de investigación. Guía para su elaboración*. Recuperado de <http://www.medic.ula.ve/cip/docs/proyecto-investigacion.pdf>
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación. Introducción a la metodología científica*. Caracas, Venezuela: Editorial Episteme

- Baccaro, A. Guzmán, S. (2013). *El cine y sus lenguajes*. Recuperado de <http://signisalc.org/redes/cine/files/2014/02/Manual-El-cine-y-sus-lenguajes.pdf>
- Casetti F., & Di chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- Chalkho, R. J. (2008). *Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales* (tesis de maestría). Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Díaz, M. E. (2007). *Análisis semiótico de la imagen gráfica de Provita a través del sistema de signos de Charles Sanders Peirce* (tesis de pregrado). Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- Ferri, E., Brasch, G. (productores) & Benigni, R. (director). (1997). *La vida es bella* [cinta cinematográfica]. Italia: Cecchi Gori Group Tiger Cinematografica, Melampo Cinematografica.
- Gómez, F. (2011, 21, febrero). *La Segunda Guerra Mundial*. Recuperado de <http://www.resumendehistoria.com/2011/02/la-segunda-guerra-mundial-resumen.html>
- Hernández, J. (2009). *Breve historia de la Segunda Guerra Mundial*. Recuperado de <http://nowtilus.biz/descargas/BHSGM.pdf>
- Jiménez, P. (2009). *Lenguaje cinematográfico*. Recuperado de <http://www.zemos98.org/descargas/eacine/04LenguajeApuntes.pdf>
- Parella S., Martins P., (2006). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas, Venezuela: Editorial Fedupel.
- Paz, J. M. (2001, febrero). Teorías semióticas y semiótica fílmica. *Cuadernos*. Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/cfhycs/n17/n17a20.pdf>
- Peirce C. (1974) *La Ciencia de la semiótica*, Buenos Aires, Argentina, Ediciones Nueva Visión.

Sánchez, P. (2005). *La vida es bella. La esperanza ha ganado*. Recuperado de http://www.riial.org/espacios/cinecat/cinecat_ficha111.pdf

Sulbaran, E. (2000, abril). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Ciencias Humanas y Sociales*. Recuperado de <http://www.dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2474953.pdf>

Walde, L. V. (1990, julio-diciembre). Aproximación a la semiótica de Charles S, Peirce. *Acciones textuales*. Recuperado de <http://www.waldemoheno.net/articulos/semiotica.pdf>

Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos, nociones de semiótica general*. Quito: Abya-Yala

Zinema, (s.f.). *sinopsis y ficha técnica de la película La vida es bella*. Recuperado de <http://www.zinema.com/pelicula/1999/lavidaes.htm>

IX. ANEXOS

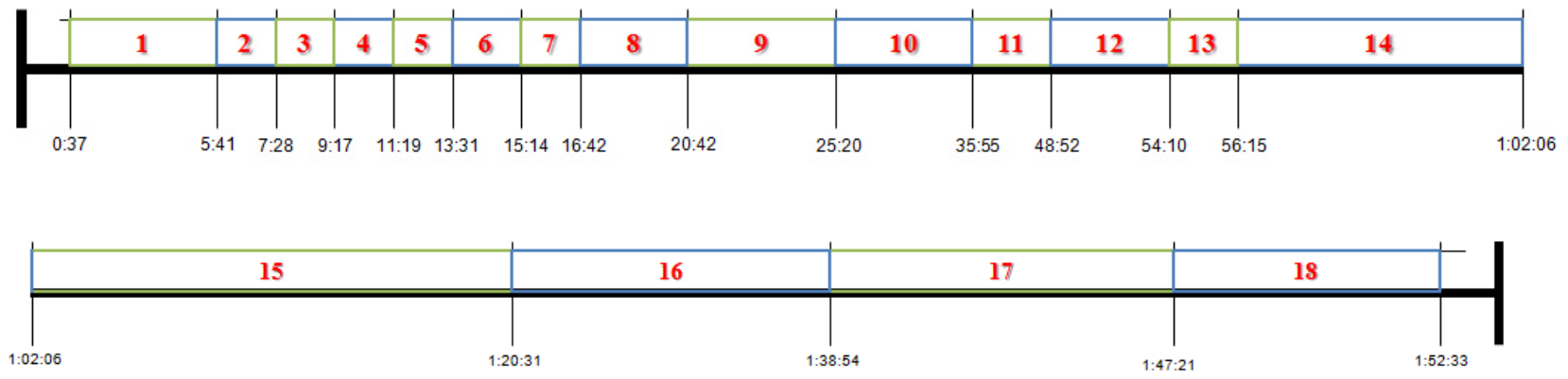
Anexo n°1

Tabla n° 16: Segmentación de las secuencias del film

Secuencias	Ubicación en el tiempo del largometraje	Número de escenas	Secuencia clave (si o no)	Duración	
				Minutos	Segundos
secuencia 1	0:37 hasta el 5:41	3	no	05 minutos	04 Segundos
secuencia 2	5:42 hasta el 7:28	1	no	01 minutos	45 Segundos
secuencia 3	7:29 hasta el 9:17	2	no	01 minutos	48 Segundos
secuencia 4	9:18 hasta el 11:19	2	no	02 minutos	01 Segundos
secuencia 5	11:20 hasta el 13:31	1	no	02 minutos	11 Segundos
secuencia 6	13:32 hasta el 15:14	1	no	01 minutos	42 Segundos
secuencia 7	15:15 hasta el 16:42	1	no	01 minutos	27 Segundos
secuencia 8	16:43 hasta el 20:42	1	no	03 minutos	59 Segundos
secuencia 9	20:43 hasta el 25:20	1	no	04 minutos	37 Segundos
secuencia 10	25:21 hasta el 35:55	4	no	10 minutos	34 Segundos
secuencia 11	35:56 hasta el 48:52	5	no	12 minutos	56 Segundos
secuencia 12	48:53 hasta el 54:10	4	si	05 minutos	17 Segundos
secuencia 13	54:11 hasta el 56:15	2	no	02 minutos	04 Segundos
secuencia 14	56:16 hasta el 1:02:06	3	si	05 minutos	50 Segundos
secuencia 15	1:02:07 hasta el 1:20:31	13	si	18 minutos	24 Segundos
secuencia 16	1:20:32 hasta el 1:38:54	10	si	18 minutos	22 Segundos
secuencia 17	1:38:55 hasta el 1:47:21	5	si	08 minutos	26 Segundos
secuencia 18	1:47:22 hasta el 1:52:33	2	si	05 minutos	11 Segundos

Fuente: elaboración propia

Anexo n° 2



 **Secuencias**

Figura n°48: Línea temporal de las secuencias en la película “La vida es bella”. Fuente: elaboración propia

Anexo n° 3

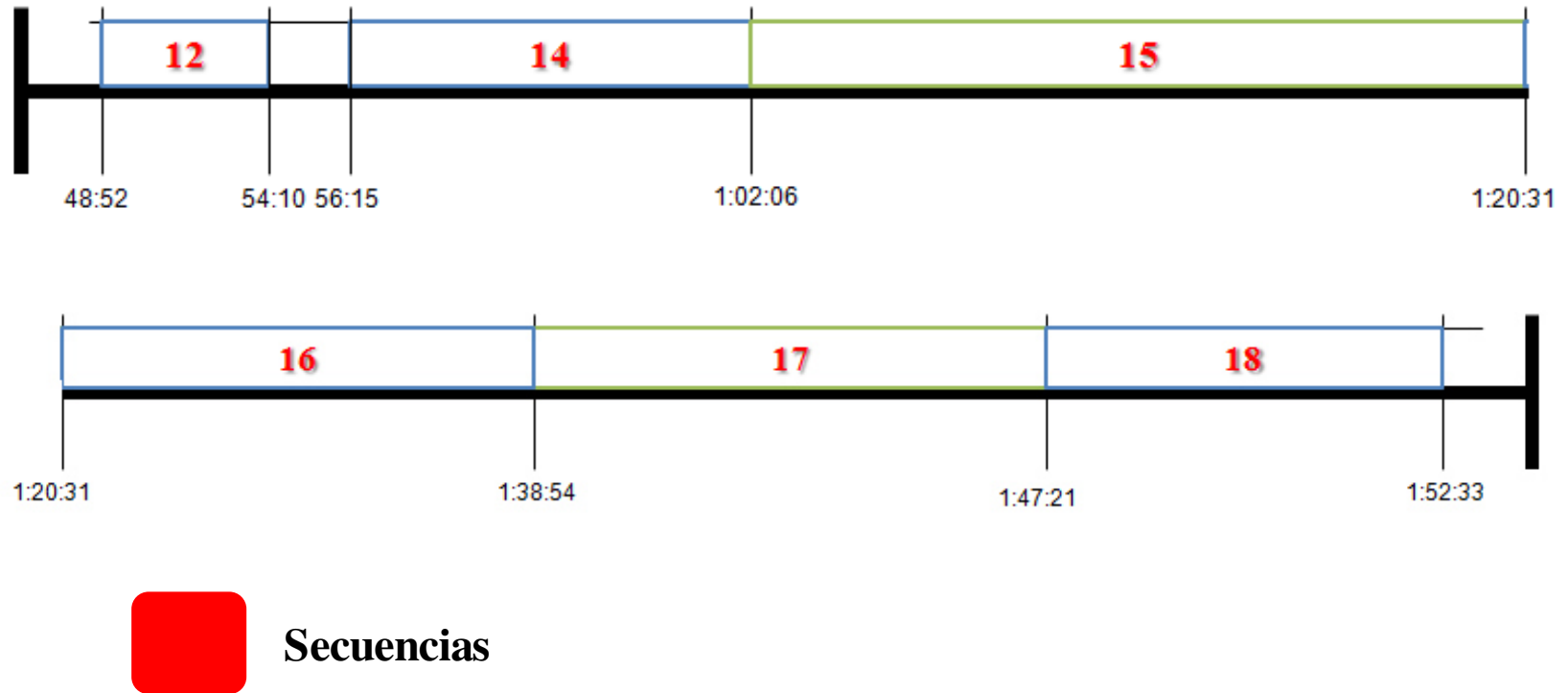


Figura n° 49: Línea temporal de las secuencias claves. Fuente: elaboración propia

Anexo n° 4

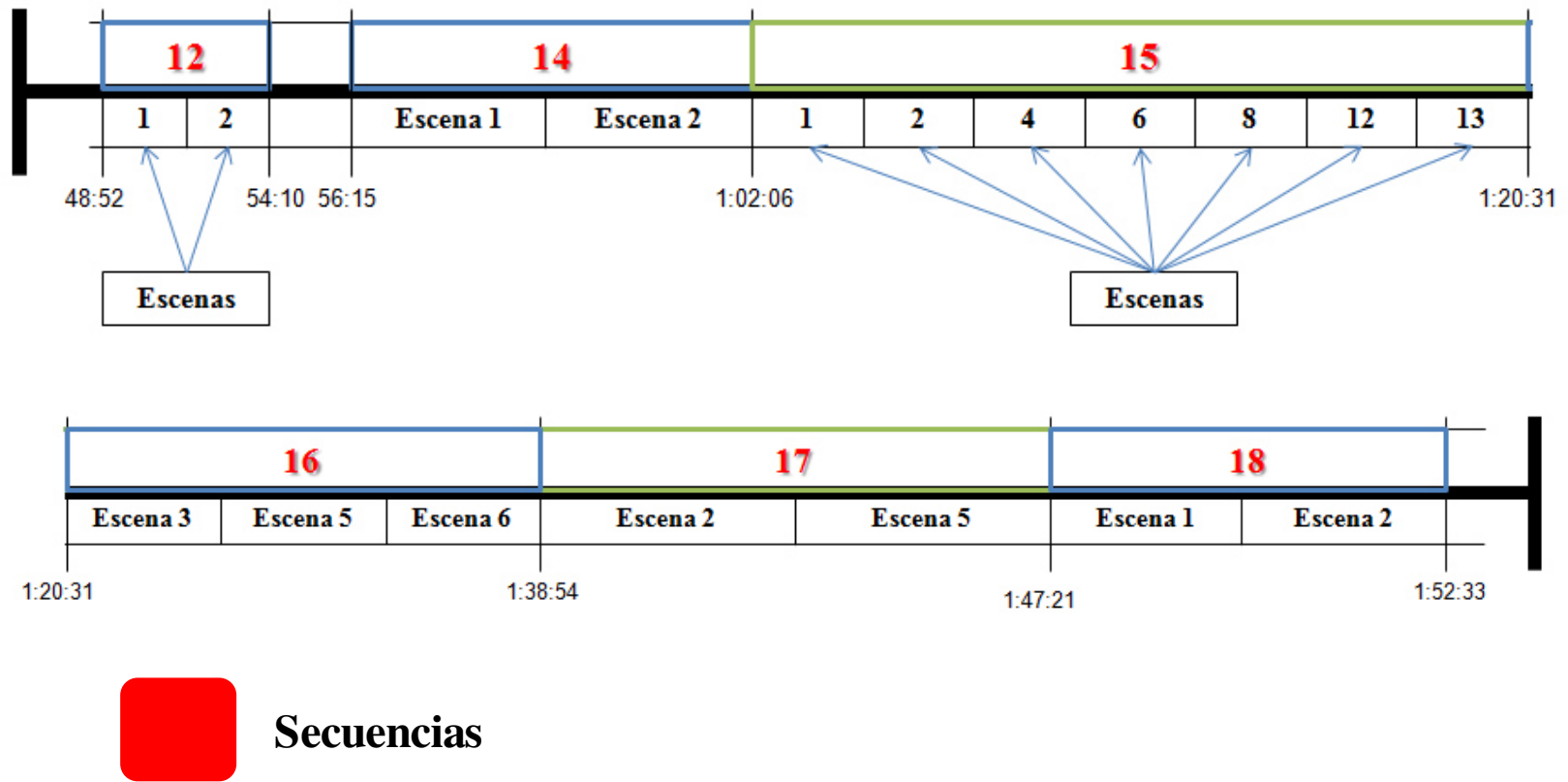


Figura n° 50: Línea temporal de las secuencias y escenas claves. Fuente: elaboración propia

Anexo n° 5

Tabla n° 17: Matriz de contenido inicial

Plano N° 1	Resumen (plano espacial)	Duración (plano temporal)	Tipos de signos	Interpretación final
Muestra de una imagen del plano clave	Descripción del contenido de la imagen	El minuto y el encuadre en el cual pertenece el fotograma	<ul style="list-style-type: none"> • Cualisigno-icónico-remático • Sinsigno-icónico-remático • Sinsigno-indicial-remático • Sinsigno-indicial-dicente • Legisigno-icónico-remático • Legisigno-indicial-remático • Legisigno-indicial-dicente • Legisigno-simbólico-remático • Legisigno-simbólico-dicente • Legisigno-simbólico-argumento 	Análisis deductivo donde se engloba la información obtenida de los signos codificados.

Fuente: elaboración propia

Anexo n° 6

Tabla n°18: Modificaciones en la matriz de contenido 1

- Validador: Atilio Romero
- Profesor de la Universidad Central de Venezuela
- Cátedra donde se desempeña como profesor: Semiótica del cine

Primeridad			Secundidad	Terceridad
Plano N° 1	Descripción (plano espacial)	Duración (plano temporal)	Categorías del signos	Interpretación final
Muestra de una imagen del plano clave	Resumen del contenido del plano	Tiempo que dura el plano en la escena	Representamen Objeto Interpretenate	Análisis deductivo donde se engloba la información obtenida de los signos- códigos.

Fuente: elaboración propia

Anexo 7

Tabla n° 19: Modificaciones en la matriz de contenido 2

- Validadora: Janette Pinaud
- Profesora de la Universidad Católica Andrés Bello
- Cátedra donde se desempeña como profesor: Metodología de la investigación

Primeridad				Secundidad	Terceridad
Ubicación	Plano N° 1	Descripción (plano espacial)	Duración (plano temporal)	Categorías del signos	Interpretación final
Resumen y número de la escena a la cual pertenece el plano estudiando	Muestra de una imagen del plano clave	Resumen del contenido del plano	Tiempo que dura el plano en la escena	Representamen	Análisis deductivo donde se engloba la información obtenida de los signos-códigos.
				Objeto	
				Interpretenate	

Fuente: elaboración propia

Anexo n° 8

Tabla n°20 : Modificaciones en la matriz de contenido 3

- Validador: Fedosy Santaella
- Profesor de la Universidad Católica Andrés Bello
- Cátedra donde se desempeña como profesor: Semiótica

Selección de la película

Representamen				Objeto	Interpretante		
Ubicación	Plano N° 1	Descripción (plano espacial)	Duración (plano temporal)		Interpretante Inmediato	Interpretante final	Interpretación final
Resumen y número de la escena a la cual pertenece el plano estudiando	Muestra de una imagen del plano clave	Resumen del contenido del plano	Tiempo que dura el plano en la escena	Objeto dinámico	Cualisigno Sinsigno Legisigno	•Códigos visuales •Códigos gráficos •Códigos sonoros •Códigos sintáctico	Análisis deductivo donde se engloba la información obtenida de los signos-códigos.
				Objeto inmediato			

Fuente: elaboración propia

Anexo n° 9

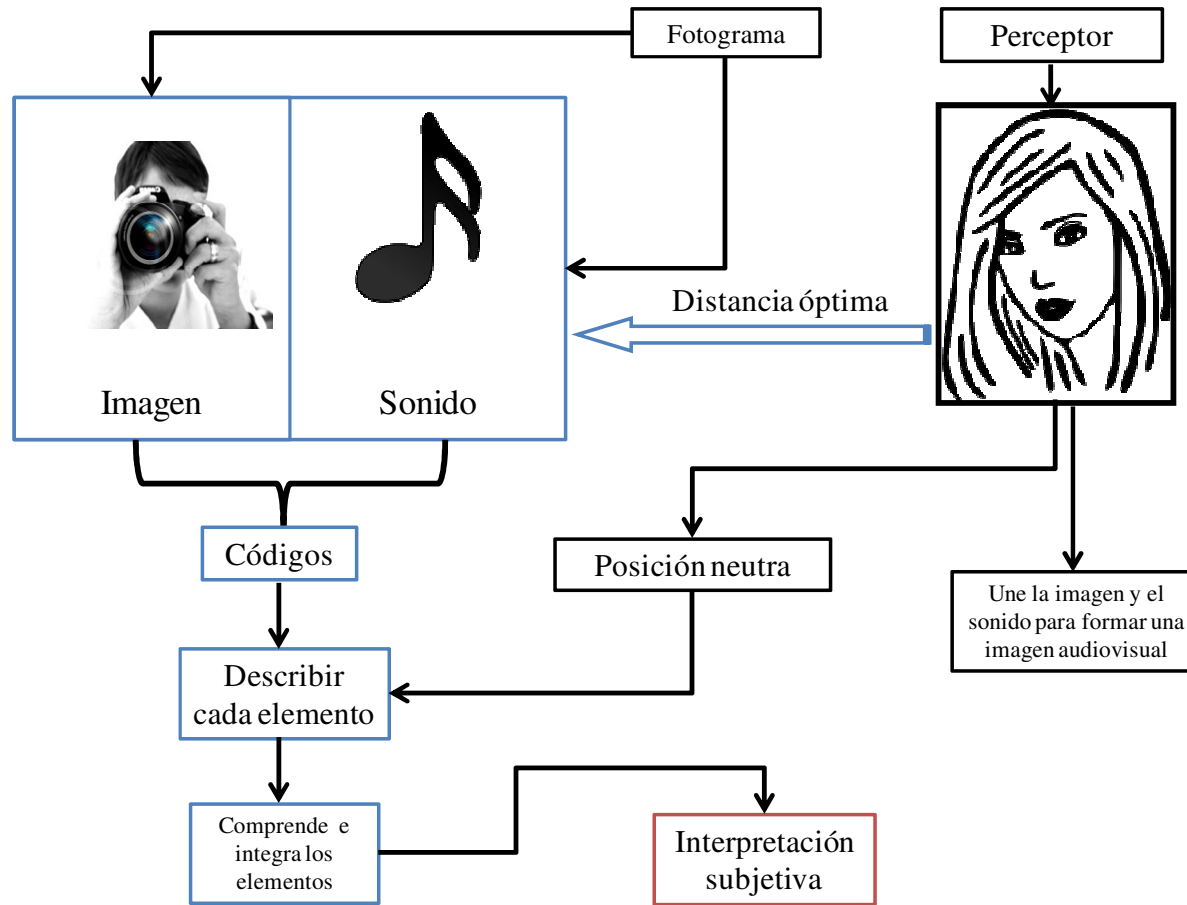


Figura n° 51: Diagrama teórico sobre la percepción de un fotograma (imagen). Fuente: elaboración propia basado en Casetti & Di Chio (1991)

Anexo n ° 10

Tabla n° 21: secuencia 1

Secuencia 1	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	0:37 hasta el 0:53	no	00 minutos	16 Segundos
Escena 2	0:54 hasta el 2:34	no	01 minutos	40 Segundos
Escena 3	2:35 hasta el 5:41	no	03 minutos	06 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 22: secuencia 2

Secuencia 2	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	5:42 hasta el 7:28	no	01 minutos	46 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 23: secuencia 3

Secuencia 3	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	7:29 hasta el 8:01	no	00 minutos	32 Segundos
Escena 2	8:02 hasta el 9:17	no	01 minutos	15 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 24: secuencia 4

Secuencia 4	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	9:18 hasta el 10:52	no	01 minutos	34 Segundos
Escena 2	10:53 hasta el 11:19	no	00 minutos	26 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 25 secuencia 5:

Secuencia 5	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	11:20 hasta el 13:31	no	02 minutos	11 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 26: secuencia 6

Secuencia 6	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	13:32 hasta el 15:14	no	01 minutos	42 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 27: secuencia 7

Secuencia 7	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	15:15 hasta el 16:42	no	01 minutos	27 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 28: secuencia 8

Secuencia 8	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	16:43 hasta el 20:42	no	03 minutos	59 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 29: secuencia 9

Secuencia 9	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	20:43 hasta el 25:20	no	04 minutos	37 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 30: secuencia 10

Secuencia 10	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	25: 21 hasta el 27:46	no	02 minutos	25 Segundos
Escena 2	27:47 hasta el 29:09	no	01 minutos	22 Segundos
Escena 3	29:10 hasta el 32:52	no	03 minutos	42 Segundos
Escena 4	32:53 hasta el 35:55	no	03 minutos	02 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 31: secuencia 11

Secuencia 11	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	35:56 hasta el 36:15	no	00 minutos	19 Segundos
Escena 2	36:16 hasta el 36:46	no	00 minutos	30 Segundos
Escena 3	36:47 hasta el 37:58	no	01 minutos	11 Segundos
Escena 4	37:59 hasta el 47:39	no	09 minutos	40 Segundos
Escena 5	47:40 hasta el 48: 52	no	01 minutos	12 Segundos

Fuente: elaboración propia

Tabla n° 32: secuencia 13

Secuencia 13	Ubicación en el tiempo del largometraje	Secuencia/Escena clave (si o no)	Duración	
			Minutos	Segundos
Escena 1	54:11 hasta el 55:36	no	01 minutos	25 Segundos
Escena 2	55:37 hasta el 56:15	no	00 minutos	38 Segundos

Fuente: elaboración propia

Anexo 11 cartas de validación con la firma en húmedo



Caracas, 3 de febrero de 2014

Estimada

Janette Pinaud

Ante todo, reciba un cordial saludo Profesora Janette Pinaud, se dirige usted la bachiller Inés Herrera con el fin de solicitar su colaboración para la validación de los instrumentos que se van a aplicar en la recolección de datos, en la investigación llamada "Análisis semiológico en la película La vida es bella".

Su confirmación avalará que los instrumentos presentan consistencia con los objetivos y las variables estudiadas.

Sin más a que hacer referencia, agradeciendo su ayuda y su valioso aporte académico, se despide de usted:

Atentamente,

Inés Herrera

Cédula: 19581019

Validadora
Janette Pinaud

Caracas, 5 de febrero de 2014

Estimado

Atilio Romero

Ante todo, reciba un cordial saludo Profesor Atilio Romero, se dirige usted la bachiller Inés Herrera con el fin de solicitar su colaboración para la validación de los instrumentos que se van a aplicar en la recolección de datos, en la investigación llamada "Análisis semiológico en la película La vida es bella".

Su confirmación avalará que los instrumentos presentan consistencia con los objetivos y las variables estudiadas.

Sin más a que hacer referencia, agradeciendo su ayuda y su valioso aporte académico, se despide de usted:

Atentamente,

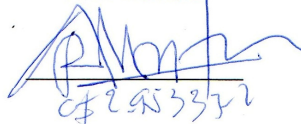
Inés Herrera

Cédula: 19581019



Validador

Atilio Romero



295332

Caracas, 26 de enero de 2014

Estimado

Fedosy Santaella

Ante todo, reciba un cordial saludo Profesor Fedosy Santaella, se dirige usted la bachiller Inés Herrera con el fin de solicitar su colaboración para la validación de los instrumentos que se van a aplicar en la recolección de datos, en la investigación llamada "Análisis semiológico en la película La vida es bella".

Su confirmación avalará que los instrumentos presentan consistencia con los objetivos y las variables estudiadas.

Sin más a que hacer referencia, agradeciendo su ayuda y su valioso aporte académico, se despide de usted:

Atentamente,


Inés Herrera

Cédula: 19581019



Validador

Fedosy Santaella



nota: Deben realizarse modificaciones al instrumento según lo conversado con la alumna. Recomiendo conversar con otro profesor de semiotica para corroborar los cambios recomendados.



Figura n° 7: imágenes claves del plano uno, escena 1, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”



Figura n° 8: imágenes claves del plano uno, escena 3, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”



Figura n° 9 : imágenes claves del plano dos, escena 3, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”



Figura n° 10: imágenes claves del plano tres, escena 3, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”



Figura n° 11: imágenes claves del plano cuatro, escena 3, secuencia 12. Fuente: película “La vida es bella”



Figura n° 13: imágenes claves del plano cinco, escena 1, secuencia 14. Fuente: película “La vida es bella”





Figura n°14: imágenes claves del Plano seis hasta el plano diecinueve, escena 1, secuencia 14 .

Fuente: película “La vida es bella”





Figura n°15: imágenes claves del plano dos, escena 3, secuencia 14. Fuente: película “La vida es bella”



Figura n°16 : imágenes claves del plano tres hasta el plano cuatro, escena 3, secuencia 14 . Fuente: película “La vida es bella”

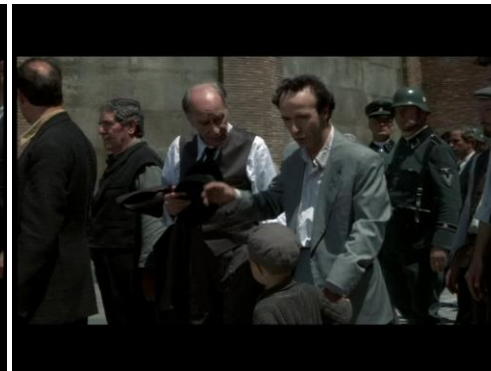






Figura n° 17 : imágenes claves del plano diez hasta el plano diecinueve, escena 1, secuencia 15 Fuente: película "La vida es bella"

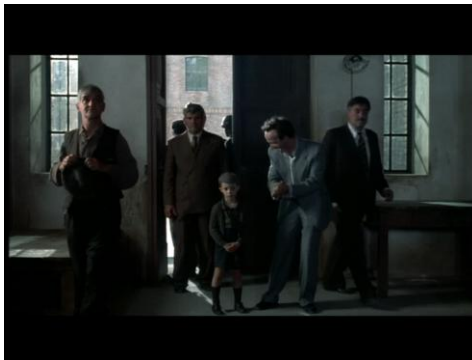
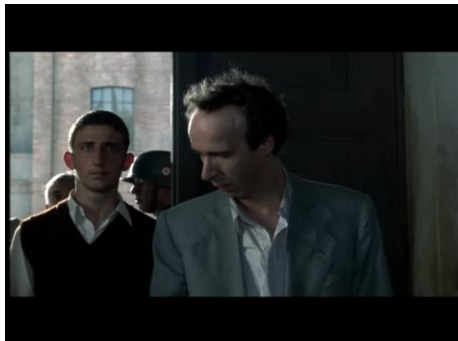


Figura n°18: imágenes claves del Plano cuatro hasta el plano ocho, escena 2, secuencia 15 . Fuente: película "La vida es bella"



Figura n°19: imágenes claves del plano nueve hasta el plano trece, escena 2, secuencia 15 . Fuente: película "La vida es bella"



Figura n°20 : imágenes claves del plano catorce hasta el plano quince, escena 2, secuencia 15. Fuente: película "La vida es bella"



Figura n° 21: imágenes claves del plano dieciséis hasta el plano veintitrés, escena 2, secuencia 15 . Fuente: película "La vida es bella"



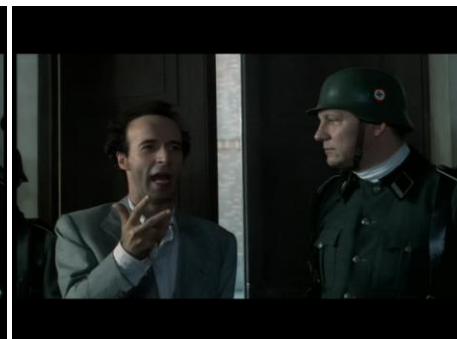
Figura n° 22: imágenes claves del plano veinticuatro hasta el plano veintisiete, escena 2, secuencia 15 . Fuente: película “La vida es bella”





*Figura n° 23: imágenes claves del plano veintiocho hasta el plano treinticuatro, escena 2, secuencia 15.
Fuente: película "La vida es bella"*





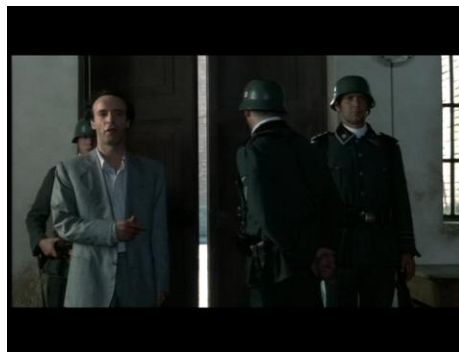


Figura n° 24: imágenes claves del plano treinta y cinco hasta el plano cincuenta y cinco, escena 2, secuencia 15. Fuente: película "La vida es bella"



*Figura n°25 : imágenes claves del plano sesenta hasta el plano sesenta y uno, escena 2, secuencia 15 .
Fuente: película “La vida es bella”*







Figura n°26: imágenes claves del plano once hasta el plano dieciséis, escena 4, secuencia 15. Fuente: película "La vida es bella"



Figura n°27: imágenes claves del plano diecisiete hasta el plano veinte, escena 4, secuencia 15. Fuente: película "La vida es bella"



Figura n°29: imágenes claves del plano veintidós hasta el plano treinta, escena 4, secuencia 15. Fuente: película "La vida es bella"



*Figura n° 30: imágenes claves del plano treinta y uno hasta el plano treinta y ocho, escena 4, secuencia 15.
Fuente: película "La vida es bella"*





Figura n° 31: imágenes claves del plano dos hasta el plano dieciocho, escena 6. Secuencia 15.. Fuente: película "La vida es bella"



Figura n°32 : imágenes claves del plano uno, escena 8, secuencia 15 . Fuente: película “La vida es bella”



Figura n°33 : imágenes claves del plano dos hasta el plano ocho, escena 8, secuencia 15 . Fuente: película “La vida es bella”





Figura n° 34: imágenes claves del plano tres hasta el plano cinco, escena 12, secuencia 15. Fuente: película "La vida es bella"



Figura n° 35: imágenes claves del plano siete hasta el plano once escena 13, secuencia 15. Fuente: película "La vida es bella"









*Figura n° 36: imágenes claves del plano siete hasta el plano treinta y nueve, escena 2, secuencia 16
.Fuente: película "La vida es bella"*





*Figura n°37: imágenes claves del plano cuarenta hasta el plano cincuenta y siete, escena 2, secuencia 16.
Fuente: película "La vida es bella"*



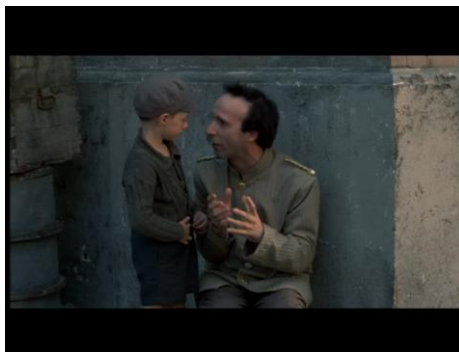




Figura n° 38: imágenes claves del plano siete hasta el plano nueve, escena 5, secuencia 16. Fuente: película "La vida es bella"









*Figura n° 39: imágenes claves del plano dieciséis hasta el plano treinta y nueve, escena 5, secuencia 16 .
Fuente: película “La vida es bella”*





*Figura n° 40: imágenes claves del plano catorce hasta el plano treinta y uno, escena 6, secuencia 16.
Fuente: película "La vida es bella"*





Figura n° 41: imágenes claves del plano treinta y ocho, escena 6, secuencia 16. Fuente: película “La vida es bella”





Figura n° 42: imágenes claves del plano cuatro hasta el plano seis, escena 2, secuencia 17. Fuente: película "La vida es bella"





Figura n° 43: imágenes claves del doce, escena 2, secuencia 17. Fuente: película “La vida es bella”





Figura n° 44: imágenes claves del plano cuatro hasta el plano ocho escena 8, secuencia 17. Fuente: : película “La vida es bella”

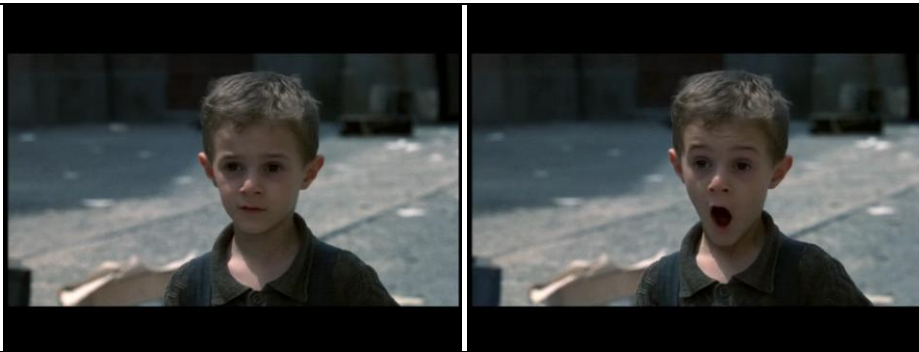


Figura n° 45: imágenes claves del plano veinticuatro, escena 1, secuencia 18. Fuente: película “La vida es bella”



Figura n° 46: imágenes claves del plano sienta, escena 2, secuencia 18. Fuente: película “La vida es bella”





*Figura n° 47: imágenes claves del plano ocho hasta el plano trece, escena 21 secuencia 18.
Fuente: película "La vida es bella"*